PlayStation

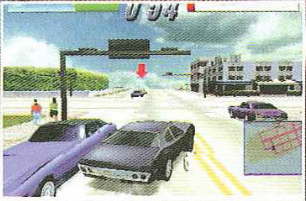
PlayStation MAGAZINE

Numéro 31 • Mai 1999

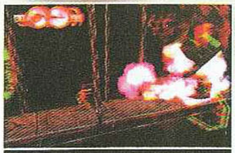


DRIVER PERMIS DE DETRUIRE

7 DEMOS ET 2 EXCLUS MÉMORABLES


DRIVER (JOUABLE)


SOUL REAVER (JOUABLE)


WILD 9 (JOUABLE)

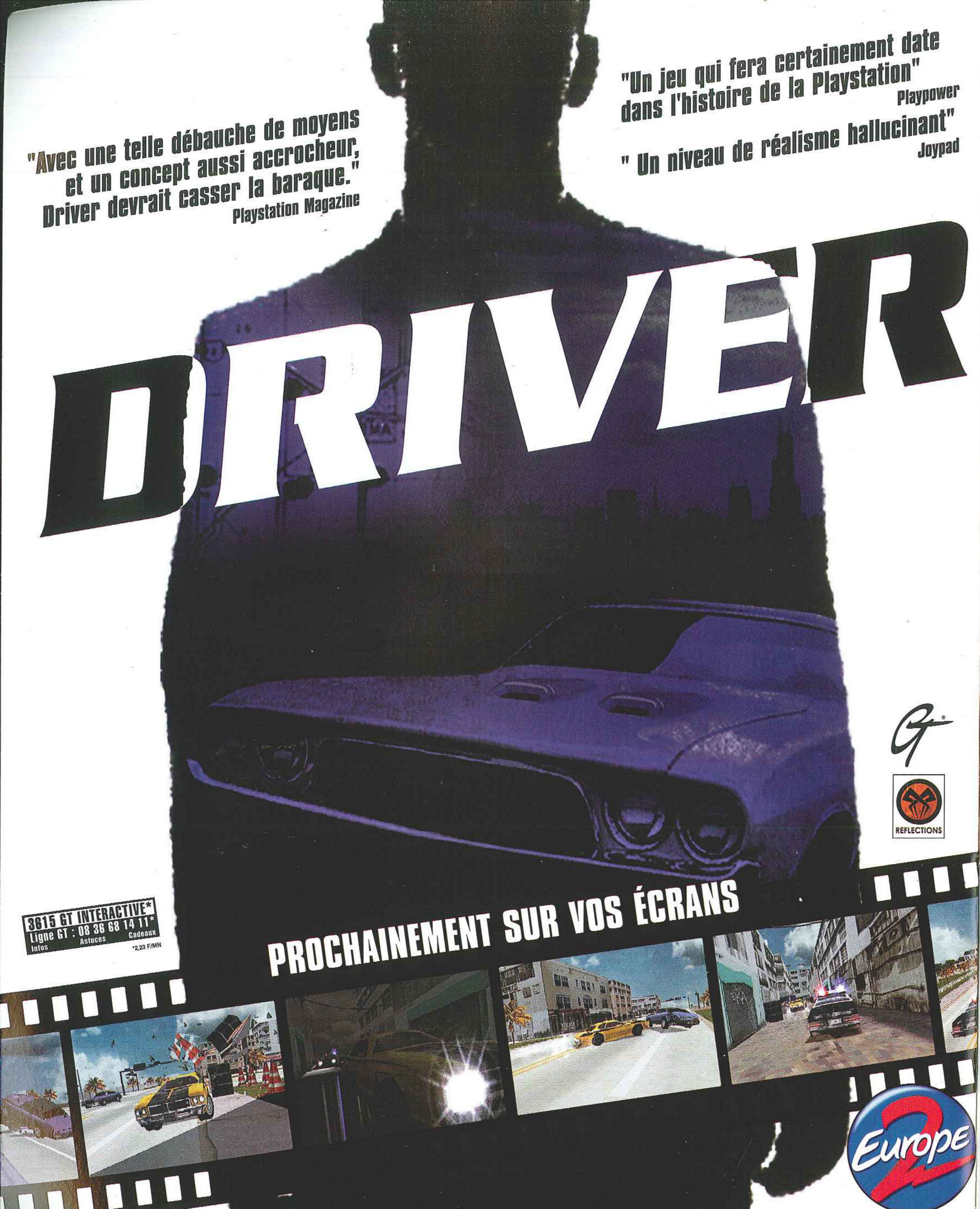

KKND (JOUABLE)


PRO PINBALL (JOUABLE)


ACTUA ICE HOCKEY 2 (JOUABLE)


ABSOLUTE FOOTBALL (JOUABLE)

T 6856 - 31 - 49,00 F


"Avec une telle débauche de moyens et un concept aussi accrocheur, Driver devrait casser la baraque."
Playstation Magazine
"Un jeu qui fera certainement date dans l'histoire de la Playstation"
Playpower
" Un niveau de réalisme hallucinant"
Joypad
DRIVER
REFLECTIONS
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/MN
PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS
Europe 2

Feedback

Oyez, oyez, braves joueurs ! Approchez, approchez ! Ce qui suit va vous intéresser. Ce mois-ci, plus que jamais, le Feedback devient la tribune où les joueurs se rencontrent ! Loin d'eux l'idée de profiter des plaisirs égoïstes de la Play : le fun s'obtient aujourd'hui à plusieurs ! Vous l'aurez compris, c'est de rencontres inter-joueurs dont il s'agit. Venez donc vous confronter à des « micromachiniens » de talent et aux plus doués des footballeurs virtuels ! Tarataritara ! ! !

Un tournoi FIFA 99 !

Q *Bonjour à toute l'équipe. C'est maintenant sûr, la deuxième Coupe du Monde de football sur consoles de jeux vidéo aura lieu le dimanche 16 mai 1999 à partir de 10h00, dans le préau de l'école élémentaire de l'Est-Libération à Vincennes (94). Cette compétition, qui se déroulera sur consoles PlayStation et avec le jeu FIFA 99 d'Electronic Arts, regroupera 96 participants qui se livreront à une belle empoignade pour conquérir le titre tant convoité, ainsi que les places offertes pour un grand match de football (non encore déterminé, mais il s'agira certainement du match comptant pour les qualifications de l'Euro 2000 France-Russie au Stade de France) et les nombreux autres lots. Pour compléter le tableau déjà impressionnant de cet événement, un écran géant retransmettra tous les matchs à partir des quarts de finale ! En vous remerciant pour l'attention apportée à ce courrier et en espérant que vous accorderez une petite place à notre compétition dans vos colonnes, veuillez recevoir notre petit coucou amical, ainsi que nos amitiés « ludo-vidéo-philiennes ».*

Olivier Godard, Président des « Fêlés du Joystick », Vincennes (94)

En mai, la fête du foot

R Heureuse initiative ! Avis à tous les amateurs de foot habitant la région parisienne (et oui, c'est cruel pour les autres...) : vous ne gagnerez peut-être pas une Porsche ou une Harley, mais assisterez à de bien belles confrontations entre as de FIFA, et y participerez, qui sait. Quelque chose me dit qu'il y a de l'effet Coupe du Monde dans l'air... Quoi qu'il en soit, les paris et les pronostics sont ouverts ! Si vous êtes intéressés par ces duels via Dual, vous pouvez toujours laisser un message dans la boîte aux mails des Fêlés du Joystick, dont voici l'adresse électronique : Les Feles@aol.com. Sachez qu'aucun tournoi officiel réservé au jeu d'Electronic Arts n'est prévu pour l'instant : il serait dommage de rater ça !

« Colonel, vous m'entendez ? »

Q *Metal Gear Solid : graphiquement, rien à dire (belles images, belles séquences vidéo, ...). Mais toutefois certaines incohérences sont à noter. En guise d'exemple, lors de l'usage du fusil à lunette PSG1 (plus performant que l'équipe de « football » pour atteindre son but) : si l'on tire dans le pied ou dans la main d'un garde, celui-ci rencontre des problèmes avec sa trachée artère (éclatement soudain de celle-ci). Serait-ce un de ces fameux « bugs » liés à l'an 2000 ou une maladie nippone ? Ceci désavantage très fortement le jeu (manque de réalisme). La concurrence d'à côté, Nintendo pour ne pas la nommer, avait pensé à corriger ce défaut, notamment dans le jeu GoldenEye, bien que des défauts subsistent. Mais des pointes d'humour sont à noter : une séance de dératisation avant la torture électrique au PSGI ; une partie de chasse aux « groles » au FA-MAS. Ces pointes d'humour ne sont pas appréciées par le Colonel et par Naomi. Font-ils partie de la SPA ? A part ceci, un magnifique spectacle (attendrissant) au début du 2è CD : au lieu de descendre normalement, vous remontez jusqu'à la sortie. Et là, un petit loup inoffensif, tournoyant, aboyant, puis s'arrêtant pour s'abreuver d'eau glacée... Quel merveilleux spectacle... au bout de la lunette du PSG1. Vous faites feu, l'animal s'écroule, mais comme par enchantement, il s'avère être immortel (peut-être est-ce celui de Mc Leod). Conclusion : malgré tout, bon jeu.*

Eric B. et Romu P.

Un jeu à finir au scalpel

R Comme tout chef-d'œuvre vidéo-ludique qui se respecte, Metal Gear regorge de petits détails cachés, source de joie incommensurable pour le fan qui les découvre. Sans réelle utilité dans l'intrigue de base, ils sont présents pour amuser et surprendre le joueur, et constituent une réserve inépuisable ou presque. Outre ceux cités par nos deux lecteurs, vous pouvez aussi (attention, secrets dévoilés !) surprendre votre associée, Meryl, en train de rougir, pour peu que vous la regardiez un peu trop effrontément. En prenant des clichés à certains endroits à l'aide de l'appareil photo (si vous le possédez), vous aurez la surprise de découvrir, au « développement », le visage-fantôme de quelques-uns des programmeurs du jeu. Sans oublier que votre vaste choix d'armes vous permet de vous débarrasser, de manière bien pittoresque, des gardes qui entravent votre chemin vers le sauvetage planétaire. Mais n'oubliez pas : c'est le pacifisme et la sensibilité (mais si, mais si...) qui priment dans Metal Gear ! L'exemple cité par nos lecteurs est là pour le confirmer. Par conséquent, ne vous attaquez pas gratuitement à un garde ou à une rangée de rats d'égouts et de loups. La S.P.A. risquerait d'avoir son mot à dire...

Une chance sur un million

Q *Comment faites-vous pour trouver les codes des jeux, qui sont parfois très tordus (par exemple ceux de Tomb Raider III, qui sont des combinaisons des touches L2 et R2 de « longueur 20 », ce qui fait 1 048 576 possibilités tout de même ! !). Action Replay, aide des développeurs ou illumination divine ? Merci d'avance.*

Thomas, PlayStation-maniaque, Paris

Bonté divine !

R Dans les bas-fonds de la rédac' de PlayStation Magazine, il existe une section obscure réservée aux « chercheurs » de cheats codes, comprenez d'astuces. Les 30 employés qui la composent travaillent jour et nuit, portent des pinces à paupières, ont les doigts durs comme de l'acier, mais le principe paye : ce sont quelques dizaines de codes obtenus chaque mois grâce à leur persévérance. Parfois, Madame Soleil vient leur donner un petit coup de main, mais ses prédictions ne sont guère fiables : la plupart du temps, c'est le nombre d'ennemis qui s'en trouve augmenté. Alors voilà : tout ceci reste en fait à l'état de fiction grâce au concours des développeurs. Ils nous envoient généralement le jeu, en version bêta ou définitive, accompagné desdits codes. Ce sont donc nos contacts qui nous permettent de récupérer ces astuces : nos informateurs désirent garder l'anonymat.

Une question diabolique

Q *Coucou PS Mag. Je tiens à vous féliciter pour votre excellent travail et votre superbe journal, et puis je voudrais vous poser une question sur le jeu Roswell 3D. Il est possible de jouer à 666 joueurs. Écran splitté en 666 cases, certainement pas. Mais je vois mal 666 télés, 666 consoles, 666 jeux, et 666 câbles link. Donc, je voudrais qu'on m'explique.*

Gilles Bessat, Vevey (Suisse)

Roswell d'avril

R A paddle vaillant, rien d'impossible : là où il y a de la place, il peut y avoir 666 téléviseurs (au « paradis » des joueurs, pourquoi pas ?...). Petit rappel à l'attention des lecteurs fidèles depuis moins de deux ans : en avril 97, dans les Travellings du PlayStation Mag. n°8, nous testions Roswell 3D. Ce jeu aux caractéristiques plus qu'étonnantes, jugé à l'époque comme le meilleur soft jamais développé sur notre console, trop beau pour être vrai, n'était en fait qu'un poisson d'avril. Sans pour autant bénéficier d'un mode multi-joueurs à 666 unités (serait-ce une blague, cher Gilles ?), il avait fait tomber certains lecteurs dans le panneau ! L'année d'après, à la même période, un autre canular sévissait. Nous dévoilions alors un personnage caché de Tekken 3 pour le moins étrange : la poupée Barbie elle-même ! Aussi, cette réponse est-elle l'occasion de nous excuser, car contre toute logique, pas un seul poisson n'est venu traîner dans les pages de notre dernier numéro ! Mea culpa, chers lecteurs. Promis, l'année prochaine, Snake se mariera avec Meryl, la PlayStation 2 aura un chargeur 30 CD,

Metal Gear, deuxième

Q *J'ai fait une acquisition phénoménale il y a maintenant une semaine : Metal Gear Solid. Je tiens donc à en faire l'éloge sans plus attendre, car je n'ai jamais joué à un jeu pareil : un scénario en béton (on en verserait presqu'une larme à la fin), de superbes graphismes aux nombreux détails, une jouabilité excellente, j'en passe et des meilleures. Tout est fait dans ce jeu pour que vous soyez mis en condition : vous n'incarnez pas Solid Snake, vous ÊTES Solid Snake (pour être vraiment imprégné du jeu, le Dual Shock me semble indispensable). Un seul hic réside dans ce jeu (et dans de plus en plus, malheureusement) : une dizaine d'heures suffit à le terminer. A quand un Metal Gear à trois CD, où cinquante heures de jeu seraient nécessaires pour en voir la fin ? Non pas qu'il soit trop facile, mais trop court.*

Nom : Nuts. Prénom : Just. Nom de code : Ch'ti.

Q *Je suis un vrai fan de Metal Gear Solid. Aussi, je trouve que votre note est injuste. Oui, bien sûr, 9/10 c'est très bien, mais on aurait aimé 10/10 : en effet, dans votre barème, vous estimez que 10/10 équivaut au MUST, « un comme ça tous les dix ans », ce qui convient à MGS. C'est vrai, les doublages français ne sont pas excellents, et en particulier celui de Solid Snake, mais les bruitages, et surtout toutes les musiques, rattrapent la bande son. Est-ce à cause de cela que vous n'avez pas mis la note maxi ?*

J.-C. B., de Fontenay (78)

Un long métrage... un peu court

R Plus que 6 mois d'attente, et Metal Gear pourra enfin être, à juste titre, reconnu comme le jeu du siècle sur PlayStation ! Vous avez été nombreux, et continuerez certainement pendant de longs mois, à déborder d'enthousiasme pour le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima. Oui, il aurait pu prétendre à la note maximale. En fait, le point noir, comme vous l'avez expliqué, c'est autant la qualité des doublages français que sa durée de vie. Aucun doute que la version américaine, sur laquelle les doubleurs ont fait un excellent travail, aurait atteint la note suprême de 10 dans nos lignes. Cependant, nous nous intéressons, bien naturellement, au produit francophone. C'est lui qui subit la dure loi du test... et de l'adaptation. Il devient un produit unique, à ne plus étudier selon ses origines. Approcher un tel degré de perfection demande également beaucoup de temps et d'application. La longueur de Metal Gear, qui n'est cependant pas négligeable, étant données les variantes scénaristiques et tactiques qu'il peut connaître (en mode difficile et extrême), a forcément un peu souffert de ce peaufinage des détails. Sa durée de vie s'en ressent aussi. Il faudra patienter encore de longues années pour un nouvel épisode des aventures de Snake, et celui-ci sera sans doute, espérons-le, plus long, voire plus novateur. Et pourquoi pas sur PlayStation 2 ? Cela semble fort probable, Hideo Kojima se refusant à faire une « simple » suite sur PlayStation ou sur toute console qui ne serait pas « révolutionnaire ».

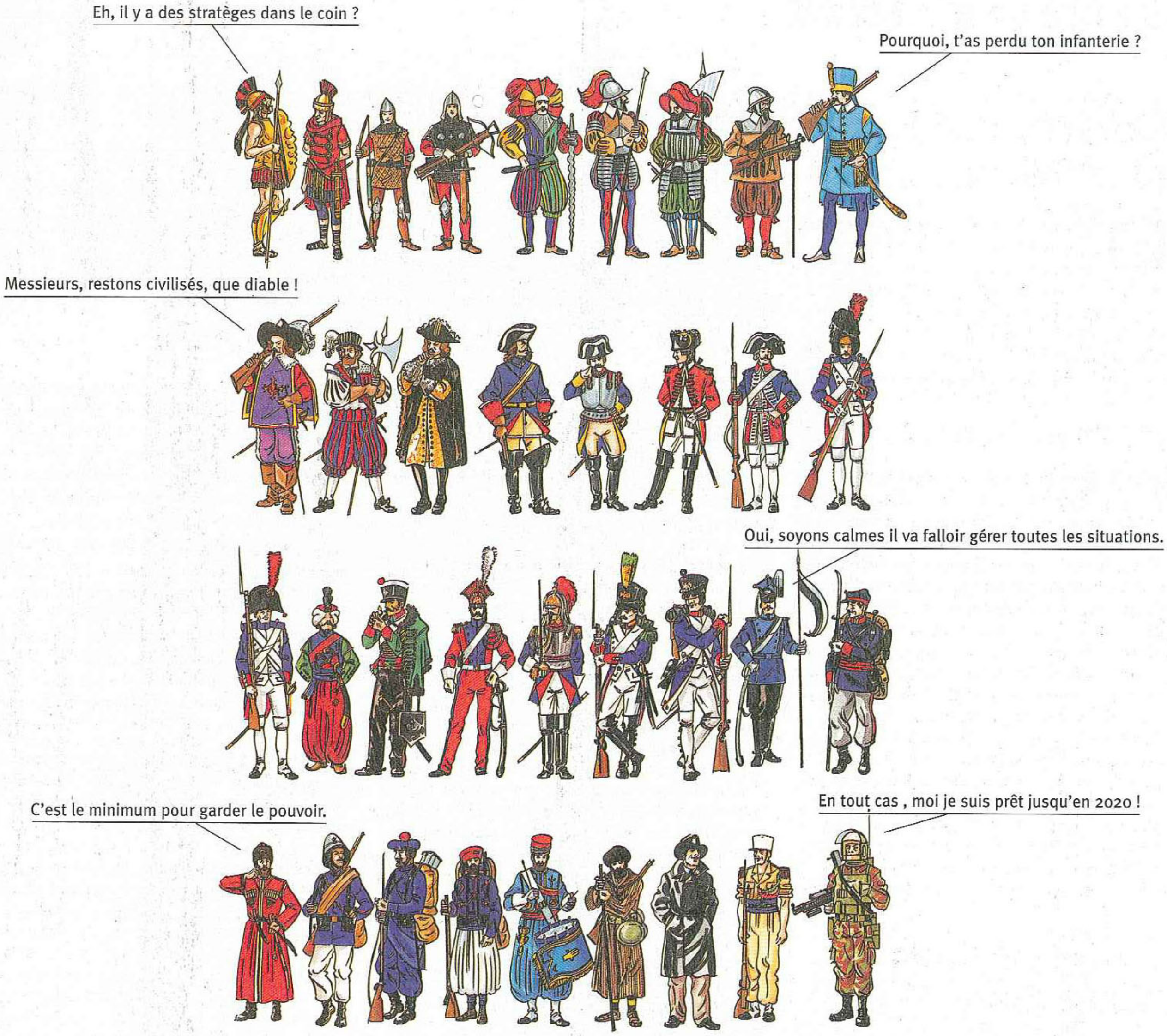
Un cri du coeur

Q *Chers testeurs, avez-vous remarqué combien de jeux il restait aux consoles dépassées (16 bits) ? Que dalle ! Je vous écris donc pour dire aux développeurs de ne pas laisser tomber la PlayStation, qu'ils soient conscients que des millions de personnes ont accueilli chez eux cette magnifique console, même s'ils sont attirés par la concurrence Sega. Que dirait-on s'il nous restait des développeurs comme Grolier (Perfect Assassin, la daube par excellence) ou THQ (avec leurs jeux de catch inintéressants) ? Même si Namco a dit qu'il développerait sur Dreamcast, qu'il nous fasse profiter de ses jeux fantastiques ! Sans oublier Square, Capcom et Konami. Qu'ils fassent des jeux splendides comme Final Fantasy VII, Resident Evil et Metal Gear Solid ! J'espère donc que la PlayStation n'aura pas les mêmes destins que les 16 bits.*

Laurent Nominé, de Chelles (77)

Développeurs, ne nous abandonnez pas !

R Sony répond toujours brillamment, depuis deux ans maintenant, à sa concurrente N64, deux fois plus puissante (du moins sur le papier...), et ce, malgré le légendaire Zelda (ça ne s'invente pas...). Qu'en sera-t-il face à l'arrivée de la Dreamcast dans l'Hexagone, prévue pour le 23 septembre de cette année ? A cette date-là, la PlayStation restera sans conteste la console qui offre le meilleur rapport qualité ludique-prix (il faudra compter environ 1 800 francs pour une Dreamcast au même moment). Et sa vaste ludothèque, qui n'est pas toujours à l'abri de certains essais malheureux, comme tu as pu le constater, s'annonce comme une référence en matière de choix. Conséquence : la seconde mouture de notre console favorite acceptera tous les softs de son aînée ! Si ça, ce n'est pas une preuve que la Play est devenue universelle... Sachez également que Namco et Square, pour ne citer qu'eux, ont répondu présent à l'appel



CIVILIZATION® II

ENFIN SUR PLAYSTATION

Développez votre civilisation depuis le début de son histoire (- 4000 av. J.-C) jusqu'à l'époque de la conquête spatiale (2020 ap. J.-C).
Son développement dépendra en grande partie des décisions que vous prendrez en matière de politique, d'économie, de puissance militaire, de recherches scientifiques et d'expéditions d'explorations.
Faites les bons choix, battez-vous avec courage et guidez votre civilisation jusqu'à la victoire finale : la domination du monde.

PlayStation

MICROPROSE
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION®

Attention, micromaniaques !

Q *Salut à toute la rédac'. Le jeu vidéo sort inexorablement (et heureusement) de la spirale du jeu individuel pour entrer dans le monde de la convivialité. La joie que procure un jeu s'en trouve décuplée si elle est partagée. Grâce à Internet, des centaines de joueurs peuvent partager ce bonheur (je ne citerai que Mankind pour exemple) et la PlayStation avait pris la bonne voie : Doom, les FIFA, les Total NBA, et surtout MicroMachines. Avec deux quadrupleurs, huit abrutis peuvent se retrouver dans la même pièce pour vivre des délires ensemble... Mais tout ceci est révolu. La nouvelle stratégie de Sony est d'abandonner cette immense capacité de la PlayStation (Warcraft 2, V-Rally, un Duke Nukem 3D bâclé !). Mon câble de liaison ne sert plus qu'à Doom, et mes deux quadrupleurs ne servent plus qu'à MicroMachines. Je propose à la population entière de la PlayStation de se lever et de crier avec moi et toute ma bande de SPASM !... Quoi que c'est que ça ?... C'est justement le nom de notre joyeuse bande de micromachiniens acharnés (Système Patriarche Anarchique du Syndrome Micromachinien), quatorze abrutis qui savent mieux manier les petites voitures que faire du vélo. Depuis deux ans, nous jouons au moins un week-end sur trois, avec les codes TANKS4ME et « super saut », évidemment. Et c'est là que nous arrivons au but premier de ma lettre : nous avons dédié un site Internet à ce jeu, véritable bible de notre longue recherche. Je sais que vous aussi adorez ce jeu : pour nous c'est LE jeu de la décennie, et j'ai pu constater que vous le considériez comme le top du multi-joueurs. Notre site (très « clean » !) est l'un des premiers sites français dédiés à MicroMachines, et j'aimerais que vous en diffusiez l'adresse afin que nous puissions permettre des contacts entre plein de gentils micromachiniens. Il faut savoir que pour nous, le micromachine n'est pas un loisir, c'est une science ! Voici l'adresse : www.multimania.com/silverthunder/micro/micro.html*

Fabien Amouroux, du SPASM

Rencontres sur le Net

R Chose demandée, chose due ! Nous avons visité le site des fous de petits bolides, et il faut admettre qu'il constitue un indispensable pour les joueurs qui voudraient répondre au nom de « meilleur micromaniaque du monde » ! Tous les cheats codes sont répertoriés et vous trouverez, en plus d'astuces géniales, des conseils savants pour déjouer tous les pièges de vos concurrents. Oserez-vous affronter 14 pros du pot en chaussettes blanches, qui usent la gomme de leurs pneus sur des grains de riz soufflés et des règles d'écoliers ? Si tel est le cas, n'hésitez plus un instant, et courez en quatrième vitesse sur le Net pour rallier leur mouvement ! A quand un

Le plus beau métier du monde... vidéo-ludique

Q *Salut à tout l'équipe de PlayStation Magazine. Je vous écris ce petit courrier pour savoir ce qu'il faut faire pour venir travailler chez vous comme testeur de jeux. Pour ma part, je pourrais jouer à un jeu toute la journée sans m'en lasser tellement les titres sont passionnants.*

David Belkacem, Ivry-sur-Seine (94)

Des tests, pour l'amour du jeu

R Cher David, il ne suffit pas seulement d'être un joueur endurant pour prétendre à la place tant convoitée de testeur. Une bonne plume est forcément nécessaire, et surtout, par elle, il faut arriver à motiver le lecteur, en transmettant la passion pour un jeu génial, ou à l'inverse, le dégoût et l'indignation quand on a affaire à un soft excessivement décevant. Tout ceci, c'est de l'expérience : il faut écrire, écrire, et écrire aussi. Jouer, jouer, et encore jouer. Maintenant, si toutes ces conditions sont réunies, et si tu n'as pas peur d'être confronté à de mauvais produits ou d'avoir les yeux qui piquent, il ne te reste plus qu'à nous faire parvenir un extrait de ton talent d'écrivain vidéo-ludique. Susceptible de nous intéresser, nous évaluerions alors tes qualités sur le terrain... Ah, j'oubliais : pour être testeur, il faut faire une croix sur toute vie familiale, amicale ou amoureuse (ne serait-ce qu'avec un cochon d'Inde), en gros tout ce qui se passe en dehors de la rédaction... (Je plaisantais, détendez-vous !)

Courage, jouons...

Q *Est-il possible d'avoir une manette avec laquelle on pourrait faire Reset ou bien éteindre la console sans se lever ? Aussi : sur la PlayStation 2, y aura-t-il un chargement de plusieurs CD, comme dans certaines chaînes hi-fi, où l'on met 3, 5, 10 CD ? Ainsi, pas besoin de se lever pour changer de jeu. Et en dépassant le stock de 10 jeux, on pourra faire un gros Play-juke-box-Station !*

Julien Pellier, 14 ans, La Sauve

P.S. 1 : Chapeau à l'auteur de la Play façon Cinquième Élément : combien la vend-il ?
P.S. 2 : Est-il possible d'obtenir un Net Yaroze d'occasion ?

Partisan du moindre effort ?

R Est-ce à ce point harassant de changer de jeu ou de fermer sa console ? Te servirais-tu par hasard de la Play pour t'endormir ? Passerais-tu ta journée scotché au lit, à faire courir les héros de tes jeux préférés ? Ou es-tu simplement un fervent adepte de la flemmardise ? Malheureusement, les quelques forces qui te restent seront encore sollicitées. Une grosse capacité de chargement semble également bien peu utile pour l'instant, et rien n'est prévu pour la future PlayStation. Certes, avec les gros progrès techniques que connaîtront les futurs softs, ce n'est pas un, mais plusieurs CD qui composeront un seul jeu. Mais d'ici là, les capacités de stockage d'informations d'un CD auront décuplé, la gravure devenant de plus en plus fine et la norme DVD aidant. Pas de quoi t'inquiéter, donc, tu peux dormir sur tes deux oreilles ! Sache cependant que si la console relookée par Yves Molaro (PlayStation n°27) t'intéresse, il faudra te résoudre à bouger le petit doigt pour ouvrir son magnifique capot transparent. Avis à ce bricoleur génial, s'il daigne se séparer de sa création. Annonce également à l'attention des futurs ex-possesseurs du Net Yaroze : un programmeur est parmi nous ! Si l'annonce de Julien vous intéresse, n'hésitez pas à utiliser les P.A. gratuites de la fin du journal pour mettre votre bien en vente.

David Belkacem, Ivry-sur-Seine (94)

Est-il annoncé ?

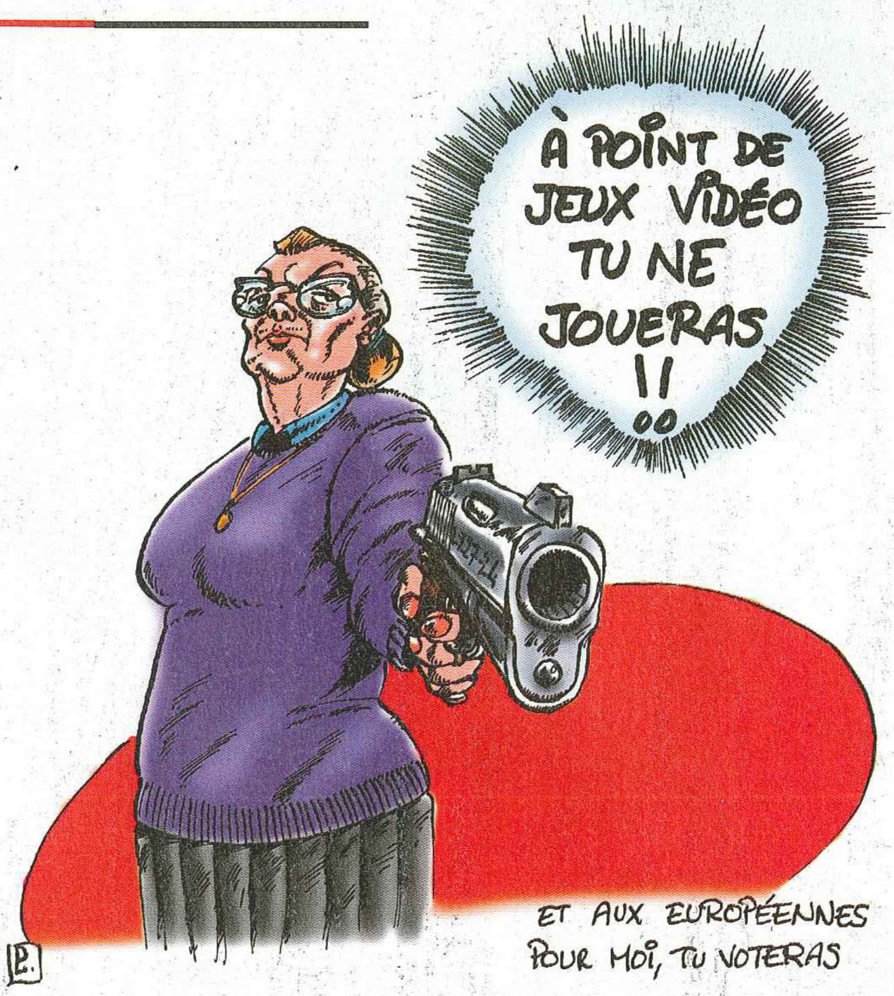
Fans du ballon ovale, vous êtes quelques-uns à vous demander si la relève de Jonah Lomu Rugby, seul titre illustrant le genre sur PlayStation, est assurée. La réponse se résume à un triste « non », même si la Coupe du Monde approche : le jeu de Codemasters semble bien parti, malgré ses deux ans (!), pour rester l'unique simulation de rugby disponible sur notre console. Moins populaire que le foot, certes, le genre n'est pas très porteur (comparaison : Jonah Lomu, seul, face à près de 30 jeux de foot !). Pas facile tous les jours, la vie de pilier...

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
FADE TO BLACK 2	DELPHINE SOFTWARE	NON	
MOTO RACER 3	DELPHINE SOFTWARE	OUI	DÉCEMBRE 99
TEKKEN 4	NAMCO	OUI	AUCUNE DATE
GRAND THEFT AUTO 2	BMG INTERACTIVE	OUI	AUCUNE DATE
PORSCHE CHALLENGE 2	SONY C.E.	NON	
GRIM FANDANGO	LUCASARTS	NON	




PROST PEUGEOT
Pure trajectoire
Fourche avant monobras
LES SENSATIONS S'ACCELERENT, L'ENNUI EST STOPPE NET.
Pot racing type "carbone"
Frein à disque
PEUGEOT
PROST PEUGEOT
Speedfight
Speedfight

éditorial



Nous y sommes. En plein n'importe quoi. Familles de France fait sa loi. Minorité aux idées aussi explicites qu'obtuses, l'association dicte son nouvel ordre moral du jeu vidéo. Ce qu'en pensent les joueurs, personne ne semble vraiment s'en soucier. Démocratie quand tu nous tiens ! Nonobstant le background politique de cette affaire, on s'étonne de la dramatique passivité des acteurs majeurs du jeu vidéo. Alors que le SELL (Syndicat réunissant sous sa bannière la quasi totalité des éditeurs de jeux - exception faite de Sony) propose timidement une nouvelle classification des jeux - sans même prendre la peine d'en informer la presse spécialisée - Familles de France continue sur sa lancée et porte plainte contre les infidèles, ceux qui ne se plieraient pas aux volontés du Tout Puissant. Montjoie Saint Denis ! Que représentent les 100 000 voix de Familles de France face à celles de millions de joueurs ? Ces derniers ont leur mot à dire. Avant que des titres comme Silent Hill, Metal Gear, Quake 2 ou Resident Evil 3 soient interdits à la vente, c'est aux joueurs de contre-attaquer. Envoyez-nous vos courriers, vos pétitions, PlayStation Mag., en collaboration avec le magazine Joystick, compte bien laisser la parole aux joueurs.

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Europa, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Edouard Duchamp, Sonia Jensen, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

1er rédacteur graphique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Catherine Branchut, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Responsable de promotion Eric Trastour.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Driver © GT Interactive
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine



“Petite écolière docile, tu parles !”
TITUS
© 1998 - Yuke's co Ltd. Published by Titus. All Rights Reserved.
EVILZONE
Ne vous laissez pas avoir par la jupe plissée. Dans Evil Zone, toutes les filles sont mortelles : Ihadurka la première et vous devez la vaincre.
Choisissez parmi neuf personnages et affrontez tous vos adversaires jusqu'à l'ultime rencontre. Avec des effets spéciaux époustouflants et des séquences de combats fantastiques, Evil Zone est
PlayStation
EVILZONE
PlayStation

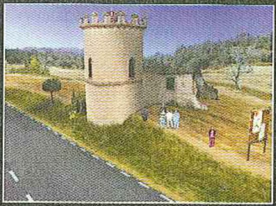
GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°31 MAI 1999























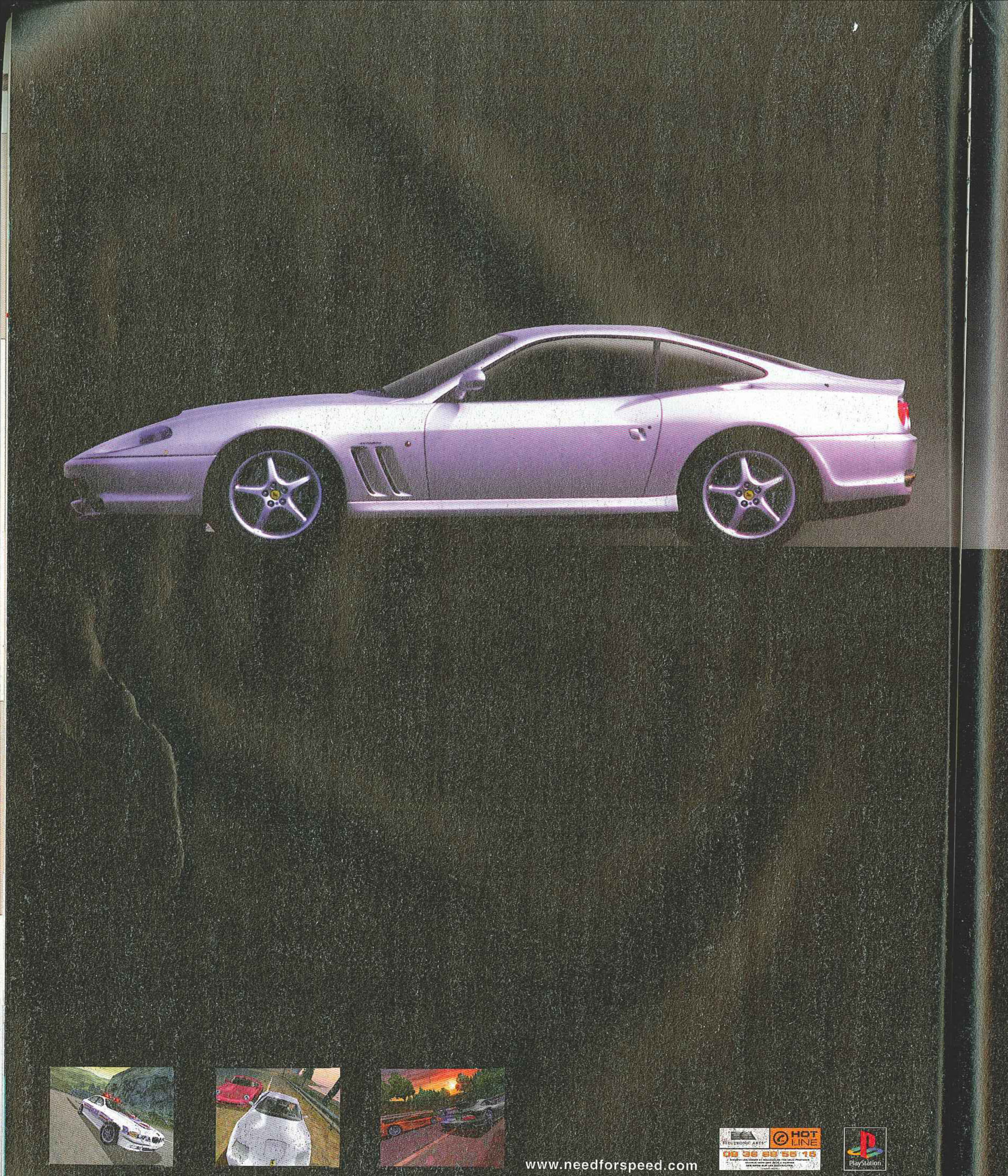




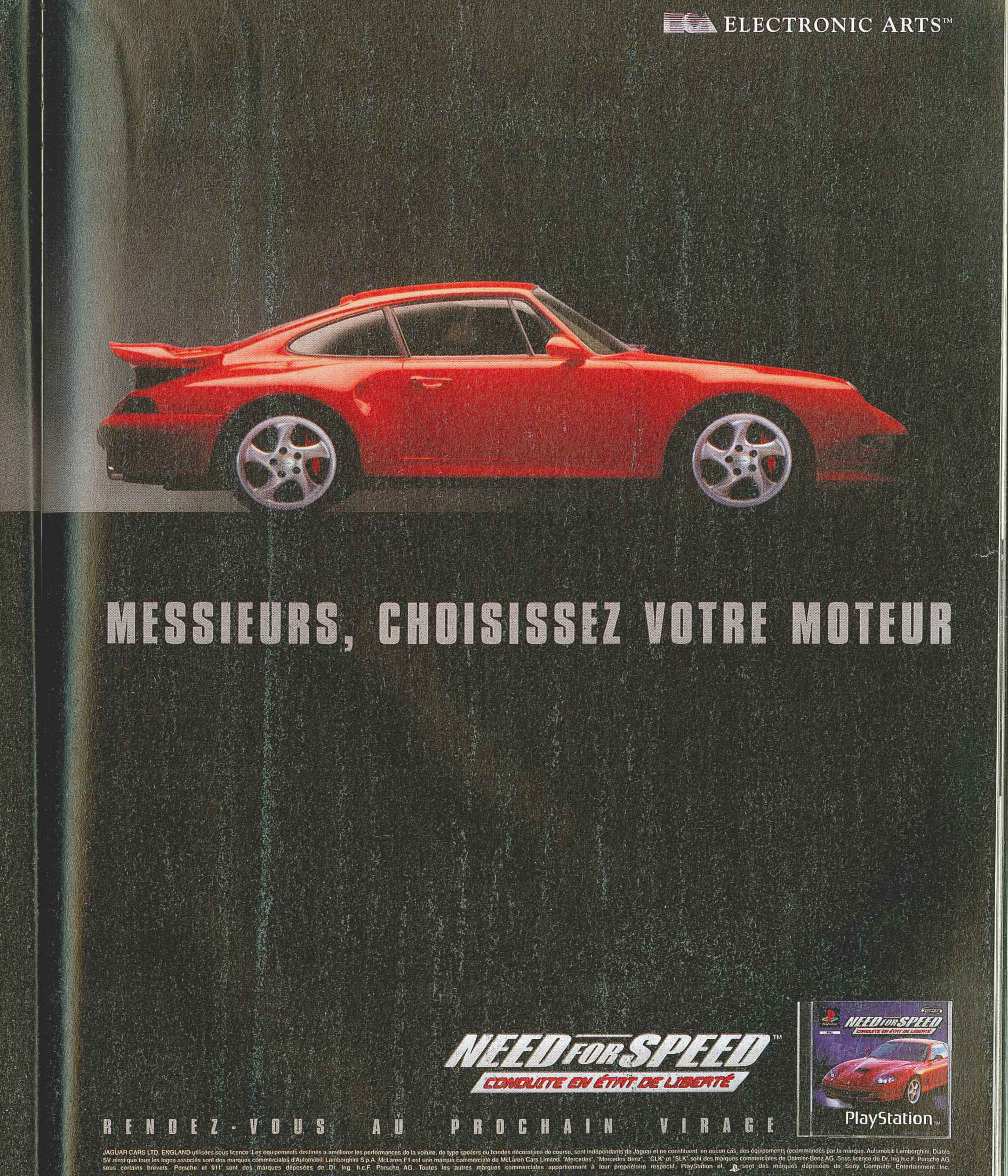





Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.
T'AI FU
DANS LA PEAU DE T'AI, DERNIER SURVIVANT D'UN CLAN PUISSANT ET TERRIFIANT, VOUS ETES UN MUSCULEUX TIGRE
COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU ET DES POUVOIRS MAGIQUES.
LE FUTUR REPOSE SUR VOS EPAULES TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DEFAIRE LE DRAGON ET RAMENER L'EQUILIBRE DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.
T'AI FU
Wrath of the Tiger
PlayStation
DREAMWORKS INTERACTIVE
La chaine musicale
MCM
PlayStation
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com
ACTIVISION



www.needforspeed.com
ELECTRONIC ARTS
HOT LINE
08 36 68 55 15
PlayStation


ELECTRONIC ARTS™
MESSIEURS, CHOISISSEZ VOTRE MOTEUR
NEED FOR SPEED™
CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ
RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN VIRAGE
PlayStation™
JAGUAR CARS LTD, ENGLAND utilisées sous licence. Les équipements destinés à améliorer les performances de la voiture, de type spoilers ou bandes décoratives de course, sont indépendants de Jaguar et ne constituent, en aucun cas, des équipements recommandés par la marque. Automobili Lamborghini, Diablo SV ainsi que tous les logos associés sont des marques commerciales d'Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren F1 est une marque commerciale de McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" et "SLK" sont des marques commerciales de Daimler-Benz AG. Sous licence de Dr. Ing h.c F. Porsche AG sous certains brevets. Porsche et 911 sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. PlayStation et sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Par François Tarrain

WIPEOUT 3

TROIS ANS APRÈS... LA RÉSURRECTION

Editeur : Psygnosis - Disponible fin 99

EXCLUSIF PLAYSTATION MAG

Musiques fabuleuses, design ultra-moderne et sensations fortes, tels sont les ingrédients qui firent le succès de WipEout. Une recette miracle, pour un titre 100 % adrénaline, dont le troisième épisode est actuellement en gestation dans les studios de Psygnosis. Premières impressions et photos exclusives !



Les armes profitent de nouveaux effets visuels super classes.



Flash-back. A son lancement, en septembre 1995, la PlayStation s'impose d'emblée comme un objet très tendance auprès d'un public adulte ; démocratisant ainsi un loisir alors pratiqué par un noyau dur de fans. Pour en arriver à un tel succès et créer un véritable « phénomène de mode PlayStation », la politique mise en place par Sony tournait autour de trois axes indissociables : une console au design épuré et sophistiqué, une communication agressive, et surtout, une ludothèque accessible à tous et procurant instantanément des sensations fortes. Ainsi, la machine fut accompagnée à sa sortie de petits bijoux, tels Ridge Racer, Destruction Derby et... un certain WipEout. Ce dernier, développé par Psygnosis, fit l'effet d'une bombe et imposa un nouveau standard : le jeu 100 % adrénaline, galvanisant les sens et grisant le plus blasé des joueurs... Depuis, le concept de course futuriste ultra-speed instauré par WipEout a été maintes fois copié, mais jamais égalé. Et aujourd'hui encore, il demeure une référence incontestée !

Fort de l'expérience acquise sur le premier épisode, Psygnosis sort, fin 96, un deuxième opus, estampillé 2097. Une fois encore, l'accueil du public est triomphal et le succès commercial énorme. Avec cette suite, WipEout confirme son statut de Saint Graal du jeu vidéo : une mine d'or ludique, autant qu'une poule aux œufs d'or ! Malheureusement, Psygnosis n'aura pas que des expériences heureuses au cours de son long mariage avec la





Les environnements graphiques des 8 circuits font dans la variété.

PlayStation. De gros succès en bides retentissants, la firme connaît aujourd'hui ses derniers instants d'existence. Alors, pour finir en beauté et tirer à tout jamais sa révérence, Psygnosis a décidé de frapper très fort. Son magistral chant du signe est orchestré de main de maître par une équipe de développement interne basée à Leeds, en Angleterre. Son nom ? WipEout 3 !

NOUVELLE ÉQUIPE, CONCEPT IDENTIQUE

Pour la petite anecdote, sachez que la quasi totalité des créateurs de WipEout ont quitté Psygnosis juste après la sortie de WipEout 2097, pour monter leur propre boîte : Curly Monsters. Sachez également que ce nouveau studio,





WipEout 3 en détail

- 8 circuits inédits pouvant se jouer en mode normal et mirror.
- 8 aéroglisseurs, correspondant chacun à une écurie (5 issus de WipEout 2097 et 3 nouveaux) aux aptitudes spécifiques.
- 12 armes (5 tirées de WipEout 2097 et 7 nouvelles).
- 4 niveaux de difficulté.
- 6 modes de jeu. Course simple, time trial, championnat, challenges, deathmatch et multi-joueurs.
- Un moteur 3D en haute résolution et des effets visuels inédits.
- Un système de replays dynamiques (somptueux !).
- Compatible manette analogique et Dual Shock.
- Une Intelligence Artificielle optimisée pour les adversaires, qui s'adaptent au niveau du joueur.
- Un mode 2 joueurs en split (avec option widescreen pour les écrans 16/9) et un mode 4 joueurs en split + link.
- Très certainement des circuits, des aéroglisseurs et des options cachées (on croise les doigts).
- Une bande son spécialement créée pour le jeu par de grands noms de la scène musicale.



Les traînées lumineuses derrière votre aéroglisseur et sur les armes amplifient visuellement l'effet de vitesse.



Nul doute que nous entendrons rapidement (re)parler d'eux. Mais ceci est une autre histoire... Il fallait donc reformer une équipe, suffisamment talentueuse pour reprendre le flambeau. Psygnosis a ainsi « pioché », dans ses autres structures, une quinzaine de développeurs, qui composent désormais la nouvelle WipEout team. Parmi eux, un seul membre a bossé sur les précédents épisodes, la lead artist, Nicky Westcott. C'est peu, mais largement suffisant. Car WipEout 3 n'a rien à envier à ses prédécesseurs !

Lors de la mise en chantier du titre, en novembre dernier, le cahier des charges était simple et limpide : vu qu'on ne change pas une recette qui marche, WipEout 3 devait réutiliser les « ingrédients » déjà éprouvés de la saga, les améliorer et en intégrer de nouveaux. Partant de



Les tracés sont animés avec les très réussis éléments visuels créés par le studio The Designers Republic.

ce principe, l'équipe s'est attachée à une foule de petits détails et autres raffinements, sans pour autant toucher à l'essence même du jeu. Objectif avoué : obtenir un produit mis au goût du jour, profitant de tous les progrès techniques réalisés en matière de programmation, et qui utilise à 100 % la puissance de la PlayStation ! Joli programme, n'est-ce pas ?

LE PASSÉ CONJUGUÉ AU FUTUR

Avant d'entrer dans le vif du sujet, et eu égard à l'ancienneté de WipEout 2097 (presque 3 ans), il est de bon ton de rappeler en quelques mots le concept du jeu, pour ceux qui ne le connaîtraient pas. Dans WipEout, vous pilotez à des vitesses folles un aéroglisseur futuriste sur des circuits hyper sinueux. A 300 km/h, les virages serrés succèdent aux lignes droites et les tremplins vous propulsent au firmament. Les sensations sont incroyablement intenses, vos sens aux abois et votre concentration maximale. Tout s'enchaîne dans un délirant feu d'artifice de lumière et de musiques techno. L'expérience est éprouvante et la jouissance ludique totale.

En fait, l'efficacité du concept de WipEout est due à la fusion de 3 axiomes essentiels : le design, les sensations et la musique. Axiomes qu'on retrouve d'ailleurs inchangés dans WipEout 3. Ainsi, Psygnosis s'est à nouveau attaché les services de The Designers Republic (voir encadré). Le résultat : une identité graphique très



Certains circuits se déroulent de nuit. L'occasion d'admirer les éclairages très réussis.





Ce tracé est l'un des plus difficiles, avec ses énormes tremplins au-dessus du vide et ses virages à 90° !



Le design des menus à l'écran. On reconnaît sans problème la « marque de fabrique » WipEout.

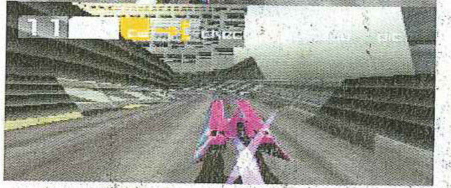
Les artistes en charge des décors se sont lâchés ! La preuve avec ce Félix le Chat qui jouxte la piste.





On retrouve les célèbres flèches bleues sur la piste. Ces turbos vous propulsent à des vitesses folles !







typée au design ultra-moderne. Somptueux ! Parallèlement à cet « enrobage », le look des circuits profite de tout le savoir-faire des graphistes et autres artistes 3D. Prenant pour cadre des villes futuristes à l'architecture torturée, ils sont en parfaite adéquation avec l'esprit du jeu.

Au sein de ces environnements, vous prenez part à 8 courses endiablées, qui vous opposent à 12 adversaires complètement fous furieux. Pour vaincre, une seule solution : maîtriser le pilotage de votre aéroglisseur, profiter de tous les « accélérateurs » disséminés le long des tracés et faire bon usage des 12 armes disponibles.

WHAT'S UP

A ce stade de cette présentation, j'en vois déjà certains qui commencent à tiquer. Ils se disent : « Ok, c'est bien beau tout ça, mais pour l'instant, WipEout 3 ressemble comme deux gouttes d'eau à WipEout 2097. Alors elles sont où les innovations ? » Un peu de patience, on y vient...

Primo, le jeu tourne désormais entièrement en haute résolution. Autrement dit, les graphismes sont beaucoup plus fins, sans pour autant rogner sur la palette de couleurs, ni sur la rapidité et la fluidité de l'animation ! Pour réaliser une telle prouesse technique, les développeurs ont réquisitionné toute la puissance de calcul de la PlayStation. Et elle s'en sort plutôt bien, car même le clipping omniprésent dans les deux précédents épisodes de WipEout semble largement atténué ! Secundo, les modes de jeu sont plus nombreux et plus originaux. Course simple, championnat et challenges annexes semblent à même de conférer au jeu une très bonne durée de vie, malgré la présence de « seulement » 8 circuits. Enfin, tertio, WipEout inclut pour la première fois dans son histoire un mode multi-joueurs, permettant à 2 personnes de s'affronter sur le même écran, splitté horizontalement ou verticalement. Et, cerise sur le gâteau, en utilisant le câble link de la PlayStation, ce sont jusqu'à 4 joueurs qui pourront prendre part en même temps à une course. La classe ultime !

Voilà, vous savez tout sur les innovations les plus marquantes de WipEout 3. Pour le reste, le jeu bénéficie d'une multitude de petits perfectionnements plus ou moins visibles... qui n'ont pas encore été tous dévoilés. Car le jeu n'est prévu que pour fin 99. Et, d'ici là, les développeurs ont largement le temps de nous étonner. En tout cas, une chose est sûre : si vous avez aimé WipEout 2097, vous aimerez WipEout 3. Promis. Et si vous n'avez pas accroché à son concept... Et bien tant pis pour vous !



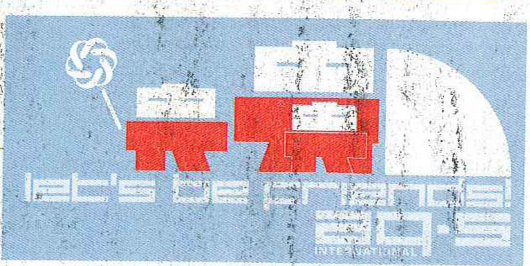
Sur certains circuits, la piste se divise en deux embranchements. Choisissez le bon !

La B.O. de WipEout 3

Lorsque WipEout 2097 était sorti, tout le monde avait halluciné en entendant les rythmiques speedées de Underworld, The Chemical Brothers ou The Prodigy dans le jeu. Eh bien, pour WipEout 3, Psygnosis réitère cette heureuse collaboration avec de grands noms de la scène musicale. Ainsi, la bande son sera prise en charge par Sasha (entre 5 et 10 mix) et par quelques autres groupes encore tenus secrets. Astiquez vos tympans, gros son en perspective !

The Designers Republic

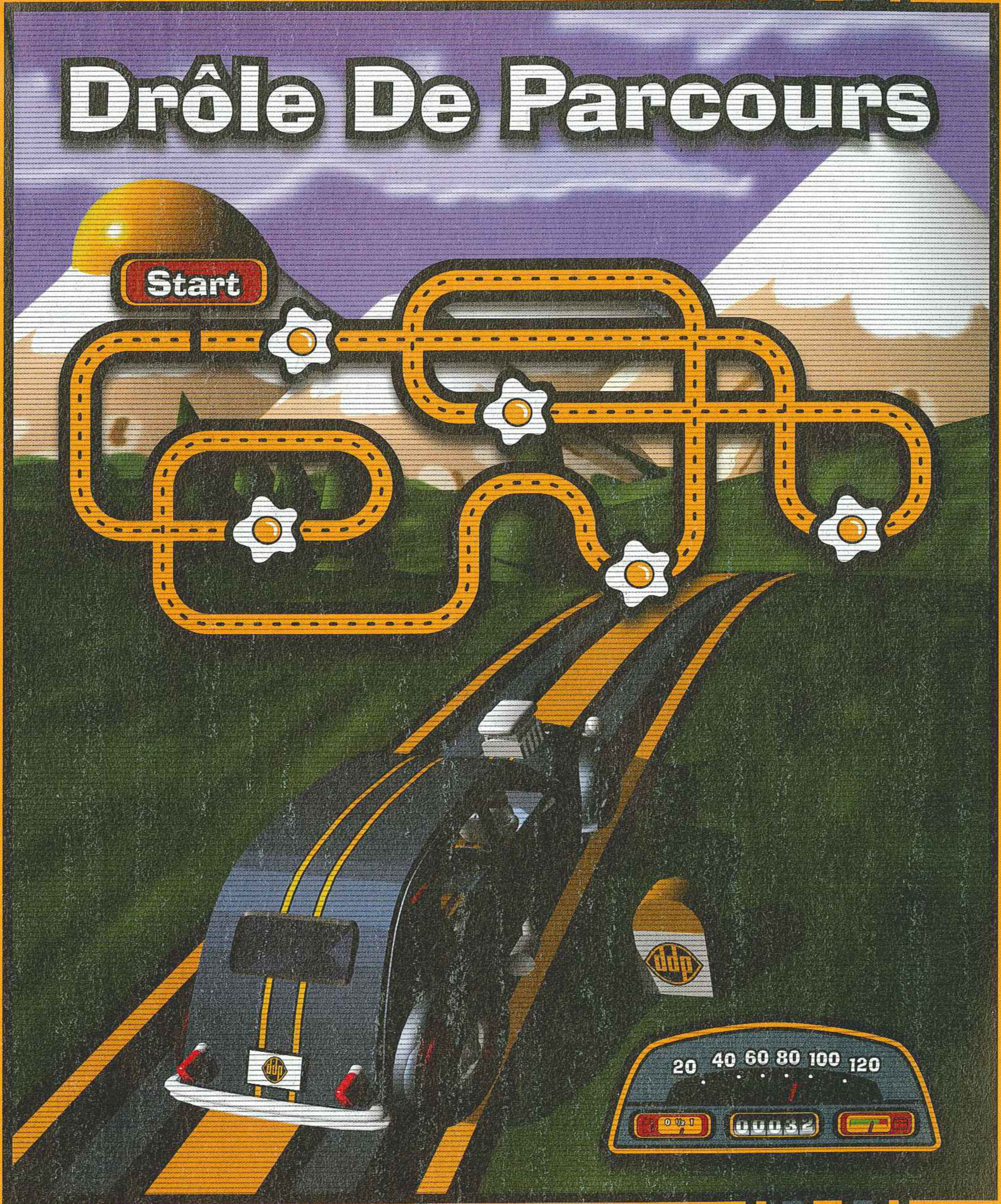
Grands spécialistes du design ultra-moderne tendance techno et des typos sophistiqués, les artistes de la société anglaise The Designers Republic sont en charge, depuis le premier épisode, de toute la charte graphique de WipEout. Ils ont ainsi créé des tonnes de logos et de titres pour les trois jeux, ainsi qu'une multitude de produits dérivés à l'effigie de WipEout. Grâce à leur style futuriste, leurs couleurs pétantes et leurs illustrations flashy, ils ont réussi la prouesse de hisser un jeu vidéo au rang « d'œuvre d'art contemporaine ». On aime ou on déteste, mais on ne peut pas nier leur fabuleux talent !



wip3out






Drôle De Parcours
Start
ddp
20 40 60 80 100 120

INTERVIEW D'ALAN RAISTRICK PRODUCTEUR DE WIPEOUT 3





PlayStation Magazine : Trois ans séparent WipEout 2097 et WipEout 3. Pourquoi avoir attendu si longtemps pour développer une suite ?

Alan Raistrick : Ce long délai est dû à la combinaison de deux facteurs. D'un côté, WipEout 2097 a connu un succès commercial très long, et de l'autre, il a marqué une réelle évolution technique. Pour la suite, nous voulions donc être vraiment en mesure de renouveler une telle expérience. A savoir repousser encore les barrières technologiques et proposer de réelles innovations, dignes de la « marque » WipEout !

Quelles sont les améliorations principales de WipEout 3 ?

L'évolution principale est l'utilisation de graphismes en haute résolution. Nous avons énormément travaillé sur ce point et, au final, il y a environ 63 % d'informations et d'éléments supplémentaires affichés à l'écran, par rapport à WipEout 2097 ! D'autre part, la présence d'un mode multi-joueurs en écran splitté est également une grande nouveauté. En fait, WipEout 3 combine de nombreuses améliorations. Le design créé par The Designers Republic, la haute résolution et le gameplay offrent une meilleure expérience de jeu.

Avez-vous utilisé 100 % des capacités de la PlayStation ?

Nous avons poussé ses capacités techniques dans ses limites. Par exemple, pour intégrer un mode 2 joueurs en écran splitté dans WipEout 2097 tout en conservant la vitesse d'animation, nous manquions de connaissances. Pour WipEout 3, les programmeurs avaient acquis ces connaissances en développant d'autres jeux. Ils peuvent désormais utiliser toute la puissance de la PlayStation. Et dans les semaines et les mois à venir, nous allons encore essayer de repousser ces limites !

Votre opinion sur la PlayStation 2…

Passionnante ! Les spécifications techniques sont vraiment étonnantes et répondent à toutes les attentes qu'on espérait. Il sera très intéressant de voir comment les équipes de développement appréhenderont son incroyable puissance et la mettront à profit.

Un WipEout 4 sur PlayStation 2 ?

La « marque » WipEout est très forte et tout le monde espère voir un WipEout 4 sur PlayStation 2. Mais rien n'est planifié… pour le moment !

La WipEout Team au grand complet !

Premier plan, de gauche à droite : Andy Walker (Artiste), Nick Phillips (Artiste), Peter Bratcher (Programmeur), Mark McGinley (Editeur de niveaux), Naresh Hirani (Programmeur), Wayne Imlach (Lead designer), Andy Whitely (Artiste), Josee Lupien (Artiste), Nicky Westcott (Lead artist).

Second plan de gauche à droite : Dave Jefferies (Programmeur), Alan Raistrick (Producer), Neil Paterson (Lead programmeur), Dr. Dave Ranyard (Lead programmer PocketStation), Matt Garey (Artiste), Mark Frazer (Artiste), Jonathan Freedman (Studio Manager), Scott Naylor (Concepteur de niveau).



Les sauts au-dessus du vide doivent être négociés avec beaucoup de tact.





La trilogie WipEout



WipEout



WipEout 2097



WipEout 3



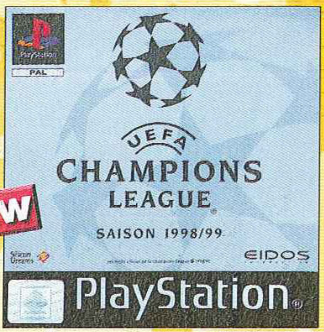
du 3 au 17 juillet 1999 - Parc du Futuroscope : beaucoup plus que des images
FUTUROSCOPE
ON GAMES*
Défidéo
TOUR 99
Le plus grand tournoi du Jeu Vidéo
arrive dans votre ville...
Participez aux sélections, qualifiez-vous
pour les finales au Parc du Futuroscope
et gagnez des voyages, des téléviseurs,
des chaînes hi-fi et plein d'autres cadeaux...
Pour connaître la date de passage du Défidéo
dans votre ville, téléphonez au 05 49 49 39 39
ou bien rendez-vous sur notre site à l'adresse www.futuroscope.com
Europe 2
ORANGINA
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Photos non contractuelles

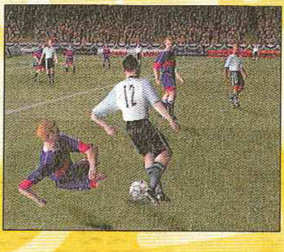
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



NEW

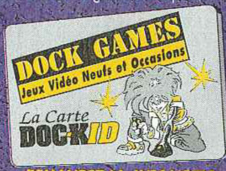




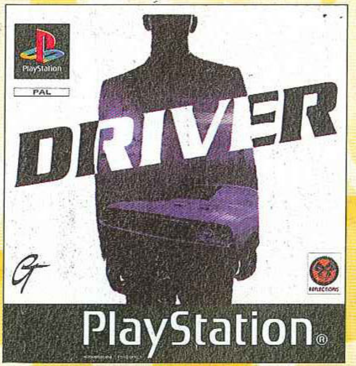
L'UEFA Champions League est la plus prestigieuse des compétitions de clubs de football dans le monde. Prenez le contrôle des plus grands clubs européens et vivez la saison 98/99. Etes-vous prêt à faire partie de l'élite du football ? *PSX*

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



NEW







En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais, avec à vos trousses toute la police de la ville. *PSX*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LORIENT 2 CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

GAP
55, avenue Carnot
(Tél. voir minitel)

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
02.32.08.03.03

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19



IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN	NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	NOUVEAU	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP	NOUVEAU	(consulter le minitel)
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD	NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55



RIDGE RACER TYPE 4
namco
PlayStation
HIT
Plus de 300 bolides, 8 circuits, une prise en main immédiate, une réalisation graphique de rêve, un mode deux joueurs. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu une véritable bombe ! PSX
GRAN TURISMO
PlayStation
HIT
FINAL FANTASY VII
PlayStation
Redécouvrez ces deux hits en version Platinium
DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE 790F
DUAL SHOCK
KONAMI
KENSEI SACRED FIST
PlayStation
NEW
L'appel de la bataille a enfin sonné, tous les combattants convergent vers le centre de l'arène, l'affrontement promet d'être intense. Mais prudence, souvenez-vous qu'un bon combattant est avant tout un bon défenseur et que la technique l'emporte toujours sur la force brute. PSX
3615 CODE DOCK GAMES
*MSE, 2,23f/mn
TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

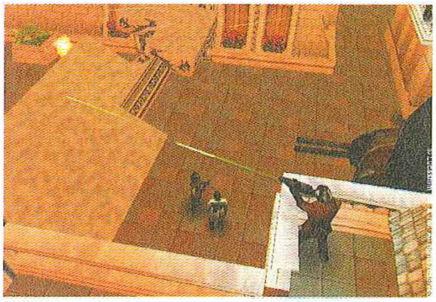
Par Grégory Szriftgiser

STAR WARS EPISODE ONE : THE ADVENTURE

AVANT LE FILM, LE JEU !

Editeur : LucasArts - Disponible en été 99

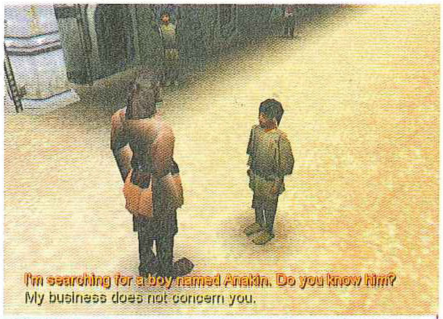
Il fallait s'y attendre, le film du siècle aura ses adaptations en jeu vidéo. Plusieurs titres sont prévus, tirés de La Menace Fantôme. Le premier est un jeu d'aventure prévu essentiellement pour revivre le film !



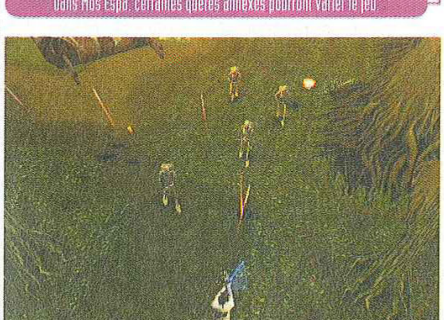








Dans Mos Espa, certaines quêtes annexes pourront varier le jeu.



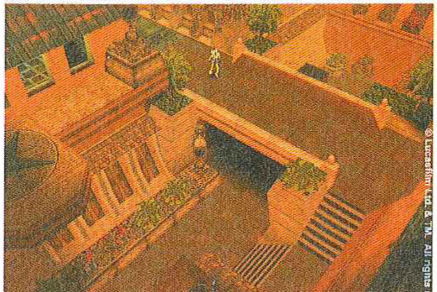
13 octobre 1999. Une date à marquer d'une pierre blanche : sortie en France de Star Wars, Episode One : The Phantom Menace. LucasArts, éditeur officiel de tous les jeux tirés des réalisations LucasFilm, est bien entendu sur le pied de guerre, comme tous les licenciés Lucas. Le premier titre, annoncé aux Etats-Unis pour la sortie du film en mai, se nomme très simplement The Adventure. But avoué : permettre aux joueurs et aux fans de revivre l'intrigue du film dès qu'ils l'auront vu ! Pour nous, pauvres petits Français forcés d'attendre lamentablement jusqu'au dernier trimestre, c'est Ubi Soft qui sera chargé de le distribuer. Du coup, comme les délais sont un peu différents entre le monde du cinéma et celui des jeux, on pourra sans doute jouer à The Adventure avant d'avoir vu le film… Et pour les fans, il sera dur de résister à la tentation de découvrir le scénario et les personnages en avant-première…

CALQUÉ SUR LE FILM

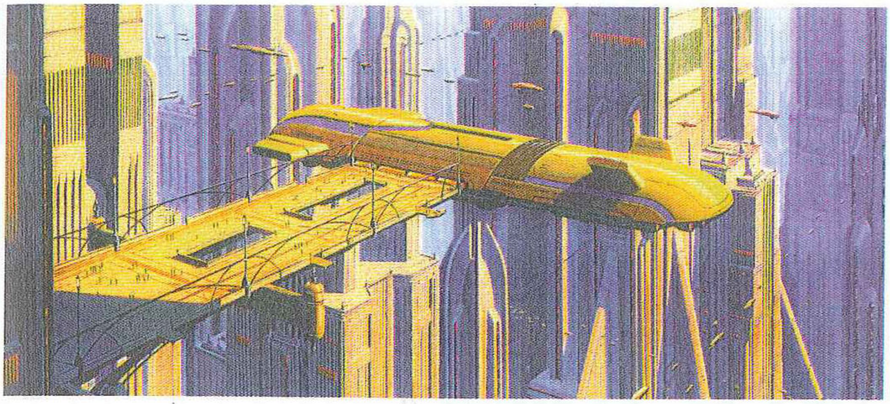
Se présentant plus sous la forme d'un soft d'action/aventure que d'aventure tout court, comme LucasArts sait pourtant si bien les faire, Star Wars Episode One : The Adventure proposera de revivre le film dans la peau de 4 de ses personnages principaux, j'ai nommé Obi Wan Kenobi (jeune homme à l'époque), Qui-Gon Jinn (son maître), la reine Amidala et le capitaine de sa garde, Panaka. Particulièrement simple dans le gameplay, il est clair que ce jeu se veut accessible à tous. Si l'intrigue du film reste le fil conducteur de l'ensemble du jeu, il est évident qu'il développe

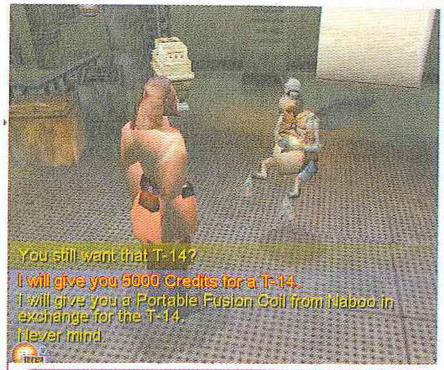
La planète Naboo est sous l'embargo de la Trade Federation. Seulement, aucune raison apparente ne justifie ce comportement et le Grand Chancelier Volorodius décide de faire appel au conseil de Jedi pour régler le problème. Deux Jedi sont donc envoyés sur le vaisseau mère de la fédération, non loin de la planète, pour en savoir un peu plus : Qui-Gon Jinn, chevalier Jedi et son élève Obi Wan Kenobi. Ils tomberont vite dans une embuscade, des











Système simple et dialogues limités : l'aspect aventure restera plutôt trivial.

dizaines de droïdes de combat les attendaient patiemment ! Le jeu s'ouvre donc directement sur une scène d'action, qui verra par ailleurs la séparation forcée des 2 Jedi.

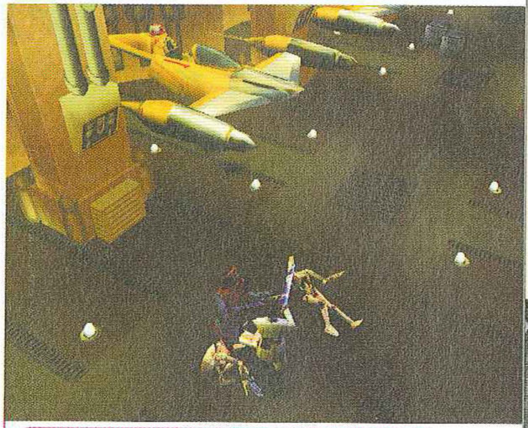
Si nous n'avons pas pu voir de version PlayStation tourner, il semble que l'accent ait été mis sur les décors. Fidèles au film et plutôt réussis, sur la version PC que nous avons vue, ils vous transporteront au travers des 12 chapitres de l'aventure passant par Naboo, le palais de la reine Amidala, Mos Espa sur Tatooine, les marias, etc.

SIMPLE ET ACCESSIBLE

Les dialogues, s'ils représentent une part importante du jeu, sont limités à quelques options proposées au joueur. Les choix seront au départ triviaux et, si les 4 personnages que vous incarnerez ont des capacités différentes, leur maniement restera des plus aisés. Notons que les Jedi auront accès à quelques pouvoirs de la Force, essentiellement l'influence sur les dialogues, et que leurs sabres lasers peuvent renvoyer les tirs de blaster. Le capitaine Panaka, lui, pourra tirer de loin, et la reine Amidala sera entourée d'un garde personnelle à laquelle vous pourrez donner des ordres.

Dans l'ensemble, Star Wars Episode One : The Adventure devrait plaire avant tout aux fans, mais les core gamers le trouveront sans doute trop simple. Quoi qu'il en soit, je ne saurais trop vous conseiller d'attendre d'avoir vu le film avant de jouer au jeu, histoire de vous laisser la surprise du scénario intacte…

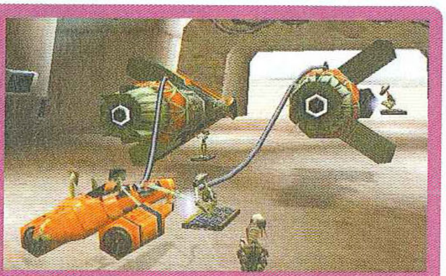

Des cinématiques ponctueront le jeu. Leur qualité est particulièrement époustouflante !

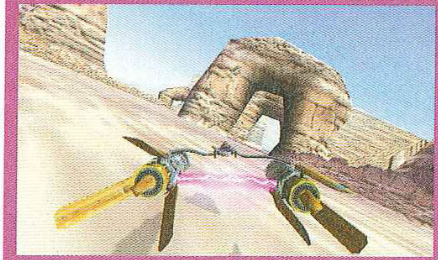

Obi Wan et le capitaine Panaka s'interrogent sur la route à suivre…

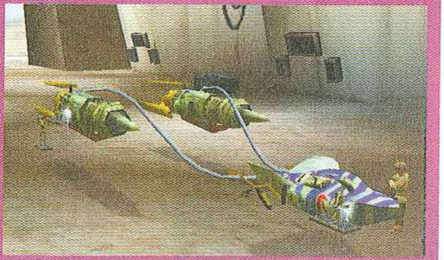

Sur le vaisseau de la Trade Federation, les problèmes commenceront bien vite !

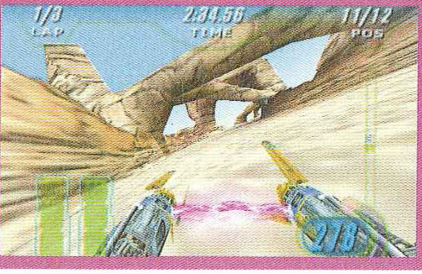
Les autres titres prévus

D'après LucasArts, ce n'est pas moins de 5 jeux qui sont prévus sur Episode One. Nous avons pu en voir un autre, qui sortira bien plus tard sur PlayStation : Racer. Jeu de courses effrénées, Racer s'attache à retranscrire les sensations d'une scène majeure du film : la course de PodRacers. Dans le film, Anakin Skywalker (ce bambin blondinet qui deviendra plus tard Dark Vador) est le seul humain à pouvoir en piloter un : il est petit et la Force est avec lui… Les autres titres n'ont pas encore été dévoilés, mais nous aurons sans doute l'occasion de vous en reparler après le salon E3, qui se tiendra à Los Angeles à la mi-mai.











Par Grégory Szriftgiser





Cette course effrénée dans un parking souterrain promet des sensations d'enfer !



DEMOLITION RACER

DESTRUCTION DERBY 3 ?

Editeur : Accolade - Disponibilité : Non annoncée

Titre phare des débuts de la PlayStation, Destruction Derby aura bien un troisième épisode... Qui espérons-le terminera la série en beauté !

Certains éléments du décors bougeront, à l'image de cette grue.



On retrouvera bien sûr les fameuses arènes où il faut tenir le plus longtemps possible en marquant le plus de points.



Les photos illustrant cette page sont tirées d'une version dont le travail

Ceux qui l'attendaient ne pensaient sûrement pas le voir ailleurs que chez Psygnosis (O.D.T, WipEout...). Mais le monde du développement étant en constante effervescence, les développeurs de Destruction Derby 1 & 2 ont quitté Psygnosis, fondé Reflections (Driver), puis les deux programmeurs principaux ont à leur tour laissé leurs camarades, et porté leurs rêves d'un troisième volet chez... Accolade. Vu le renom particulièrement limité de ce dernier éditeur (Big Air !), on peut légitimement être surpris. Accolade compte certainement ainsi accéder enfin à une certaine notoriété. Espérons qu'ils en donneront les moyens à leurs développeurs.

TOILE FROISSÉE

Pour tous ceux qui ne connaissent pas Destruction Derby, apprenez qu'il s'agit d'un jeu de caisses... Mais du genre plutôt violent. Que vous soyez dans une arène ou sur un circuit, il sera donc aussi important pour remporter la victoire de franchir la ligne d'arrivée en bonne place que de défoncer les autres compétiteurs. Les plus beaux





Pneus, pare-chocs, capot et autres pour se désolidariser de votre véhicule.

cartons rapporteront le plus de points, etc. Demolition Racer, développé entre autres par le programmeur principal ayant travaillé sur DD 1 & 2 saura sans doute succéder dignement à ses deux prestigieux prédécesseurs, et déjà, la version (après seulement 3 mois de travail !) que nous avons vue semble bien partie. Au final, on devrait trouver 16 véhicules, de classes différentes : 4x4, grosses américaines, sportives italiennes, etc. 12 circuits sont prévus, dont certains avec de bonnes idées, comme cette course démarrant au plus profond d'un parking souterrain ! Les modes de jeu seront assez variés, eux aussi, avec les classiques derby américains, mais aussi le « demolition racing », les coupes, le stock car en anneau, le « last man standing » (dernier sur la piste) ou le mode suicide, où l'on est seul contre tous les autres compétiteurs. Les modèles des véhicules sont évidemment prévus pour être déformés, et l'on parle même de parties décrochables, comme un capot qui pourrait tenir un tour par un morceau de charnière avant de s'envoler droit dans le pare-brise d'un adversaire. En ajoutant les conditions météo, et une bande son réalisée en grande partie par Fear Factory, on devrait avoir un jeu trash aussi fun que les Destruction Derby. Oublions qu'il s'agit d'Accolade, pour une fois, et faisons confiance aux anciens de Psygnosis pour nous livrer un jeu répondant à nos attentes ! Un jeu qui à la couleur

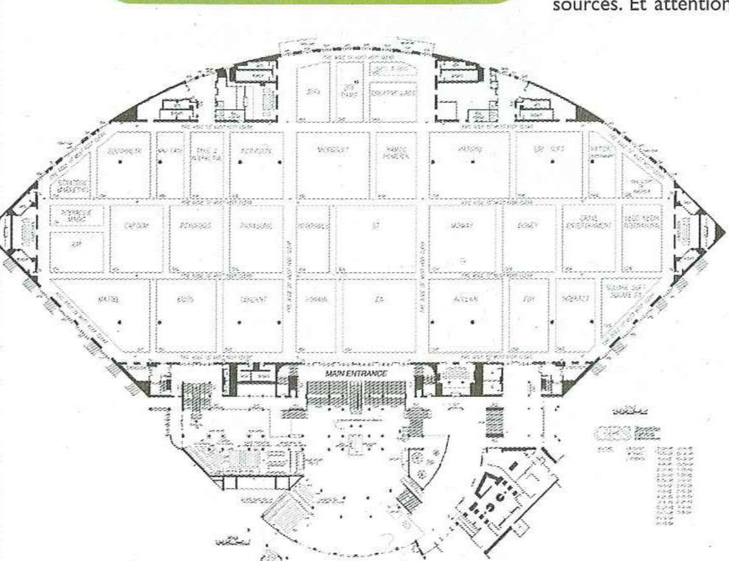
Par Julien Chièze

LE SALON E3

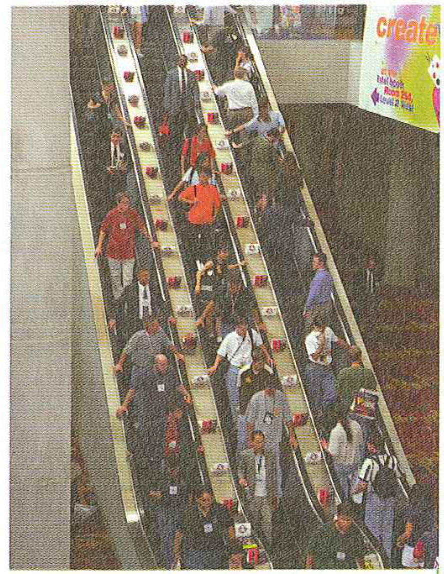
LA RÉUNION DES PROS DU JEU VIDÉO

Toute l'actualité PlayStation jusqu'à l'an 2000 ? Ce sera à Los Angeles en mai prochain et dans le numéro 32 de PlayStation Mag. en détail.

Voici comment les principaux éditeurs seront répartis cette année. Quant aux constructeurs (Sony, Sega, Nintendo), ils possèdent un hall exclusivement réservé à leur attention.



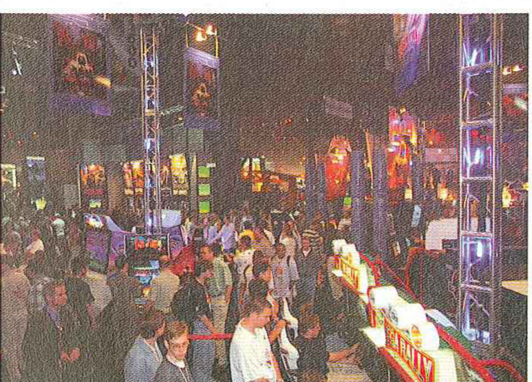
L'Electronic Entertainment Expo, ça vous rappelle quelque chose ? Hum, voyons, et si je vous parle de l'E3 (à prononcer i cube pour faire branché), la mémoire vous revient-elle ? Eh oui, comme tous les ans depuis l'été 1995, le plus grand salon professionnel consacré aux jeux vidéo dans le monde s'apprête à rouvrir ses portes du 12 au 15 mai à Los Angeles. Ainsi, après une courte escapade en 97 et 98 du côté d'Atlanta, de ses fontaines de Coca-Cola et de sa chaleur étouffante, le retour en Californie pour ce 5e salon symbolise quelque peu un retour aux sources. Et attention, le cru 99 s'annonce d'ores et déjà particulièrement riche en surprises. Les grands moyens ont donc été mobilisés, afin de faire de ce dernier salon du millénaire, le plus fou, le plus explosif jamais organisé ! Preuve de l'engouement suscité par l'événement : dès le 9 mars, les 400 éditeurs attendus avaient déjà réservé l'intégralité des emplacements qui leur étaient alloués. Et lorsqu'on sait que le Convention Center, qui accueillera le salon au cours de ces 4 journées, dispose d'une superficie permettant d'entreposer près de 14 Jumbos Jet (avion gros porteur) placés aile contre aile... on se rend mieux compte de l'importance qu'accordent les éditeurs à ce rendez-vous désormais incontournable. Il ne reste plus à nos reporters qu'à prendre de bonnes chaussures de marche.



Les trois escalators déversent un flot continu de visiteurs.

UN SALON TRÈS PRO

Cependant, plus qu'un simple show à l'américaine, L'E3 est avant tout un salon professionnel préparatoire à la juteuse période de Noël. Ainsi derrière les stands bariolés, les multiples écrans de présentation et la musique assourdissante, le bal des hommes d'affaires fait grand bruit. Des liens se nouent entre diverses sociétés, des petits développeurs exposent leurs nouveautés dans le but de s'attirer les faveurs d'un éditeur, des contrats se signent ou s'annulent. Toutefois, pour les joueurs, le plaisir est ailleurs... mais encore faut-il y avoir accès. En effet, pour avoir la chance de pénétrer dans cette véritable caverne d'Ali Baba du jeu, plusieurs conditions drastiques (eh, ça ne rigole pas aux Etats-Unis) doivent être respectées. Primo avoir plus de 18 ans, secundo être un professionnel du jeu vidéo. Gloups, pour le salon grand public, il faudra attendre ! Enfin, tout n'est pas perdu car nous sommes là. Attentifs et organisés – on s'est tous beaucoup entraîné à Metal Gear - nous vous ramènerons, dès le prochain numéro, toutes les infos cruciales, les news les plus chaudes concernant l'actualité de la PlayStation. Et, qui sait, nous vous livrerons peut-être quelques nouvelles indiscrétions



Les forces en présence

Avec l'émergence des consoles nouvelle génération, ce 5e salon de l'E3 s'annonce particulièrement intéressant. Avec plus de 400 éditeurs en provenance de près de 60 pays différents, les nouveautés seront légion. L'année dernière, plus de 1600 nouveautés, de qualité plus qu'inégale, avaient été dévoilées. Espérons que cette année, la quantité et la qualité se réconcilieront pour le plaisir des joueurs mais aussi des éditeurs. On croise les doigts. Autre motif de satisfaction, on dénombre pas moins de 109 sociétés (soit tout de même près de 1/3 des exposants) qui viendront présenter leurs produits pour la première fois cette année. Une preuve supplémentaire du renouveau du jeu vidéo mais aussi de son dynamisme. Si vous cherchez un emploi, vous savez vers quel secteur vous



Bigben INTERACTIVE
SIEGE BAQUET
POSITION DE CONDUITE REGLABLE et AJUSTABLE
Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeur.
Tablette du volant amovible.
COMPLETEMENT PLIABLE POUR UN RANGEMENT OPTIMAL
GEREZ VOTRE ESPACE !
Bigben INTERACTIVE
EN PLACE ET EXPLOSE LE CHRONO !
COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB™ non fourni
VOLANT RS ACT.LABS
Haute technologie RS Engine
La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PlayStation, Nintendo 64 et PC.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique
1 CARTOUCHE FOURNIE.
ACT·LABS
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
Bigben

Par François Tarrain



DRIVER

Editeur : GT Interactive - Disponible en juin 99

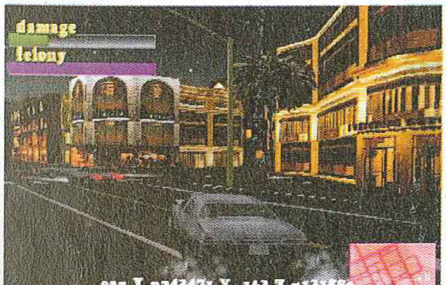
NAISSANCE D'UN GENRE

Extrait du générique de Starsky & Hutch : « Quand les bandits sont tous en cavale, en voiture ces poursuites infernales… ». Pas de doute, Driver s'inspire bien des plus grandes séries cultes U.S. des années 70 ! Histoire d'un mariage d'amour entre télé et jeu vidéo…

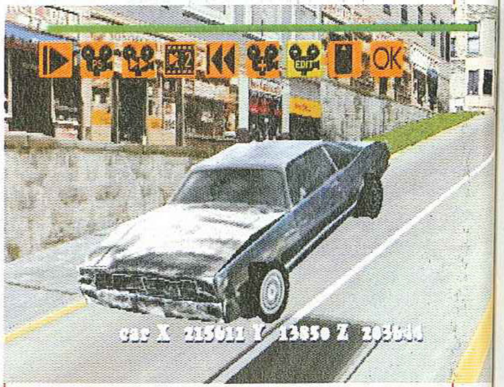


Le mode replay commence à dévoiler ses multiples possibilités. Et elles s'annoncent fantastiques !





Starsky & Hutch, Bullit, Shérif fais-moi Peur, The Blues Brothers, Canon Ball, Duel… Toutes ces séries TV et films ont un point commun : leurs monstrueuses courses-poursuites ! Qui ne se souvient pas de ces affrontements sans pitié, entre « les bons et les méchants » conduisant des caisses super trafiquées ? Destruction de biens publics, carambolages en chaîne, irrespect aveugle de toutes les règles élémentaires de bonne conduite, la course-poursuite est une sorte d'exutoire et de fantasme pour tous les chauffards refoulés que nous sommes. En fait, elle nous permet de vivre par procuration une expérience impossible à reproduire dans la réalité. N'avez-vous jamais rêvé, l'espace d'un instant, d'être dans la peau d'un flic, lancé au volant d'une puissante caisse « de fonction », à la poursuite d'un quelconque renégat ? Vous foncez à tombeau ouvert dans les rues encombrées d'une ville, bravez tous les dangers en empruntant les trottoirs noirs de monde et en grillant les feux… Comme disaient les frères Blues, vous êtes « en mission pour le Seigneur » et rien ne saurait vous arrêter sur votre chemin de croix ! Devant vous, l'adversaire se démène comme un beau diable pour vous semer, mais vous êtes un as du volant et ne reculer devant aucun danger pour l'appréhender. Et lorsqu'enfin vous y parvenez, vous devenez un véritable héros. Tandis que vos collègues vous congratulent, le nombre de points qui reste à votre permis, votre prime d'assurance qui va sauter et le nombre de crises cardiaques que vous avez provoquées, sont bien le cadet de vos soucis. Non, vous avez tout simplement fait votre job, en bon flic. Tout au plus aurez-vous droit à une petite engueulade de votre supérieur acariâtre, qui aura reçu un appel du maire. Il vous fera la morale deux minutes, en vous expliquant que votre rodéo urbain va encore coûter bonbon à la municipalité et que, la prochaine fois, il vous retirera votre plaque. Mais il ne le fera jamais…

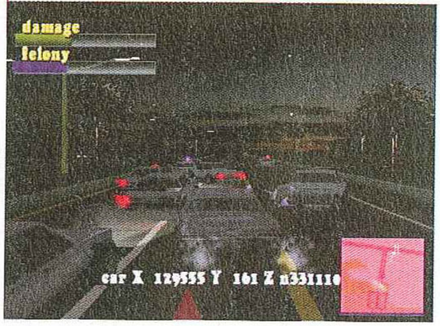


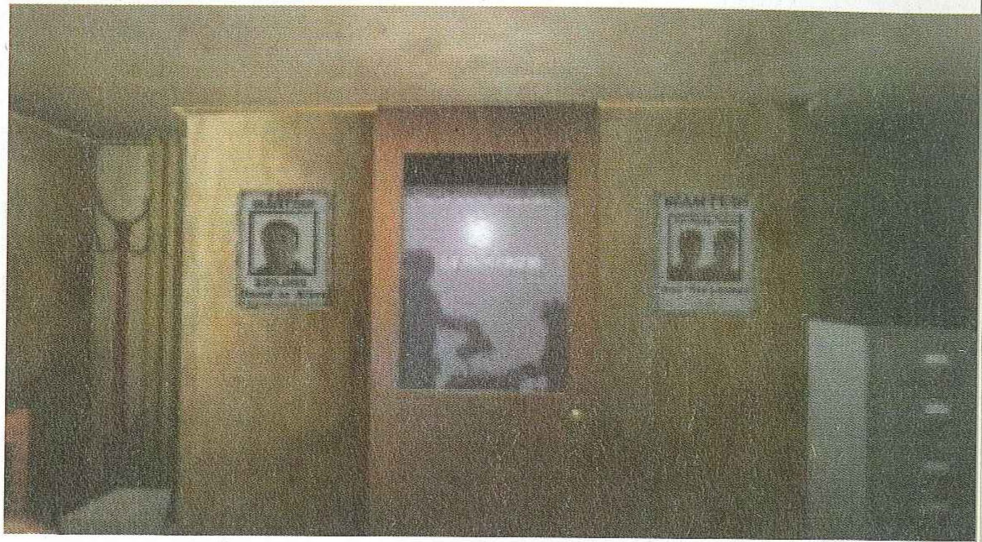
Les déformations de carrosserie sont vraiment criantes de réalisme.



…E : CES PHOTOS SONT ISSUES D'UNE VERSION DU JEU ACTUELLEMENT EN DEVELOPPEMENT

La nuit, les barrages de police sont difficiles à apercevoir, autant qu'à franchir.

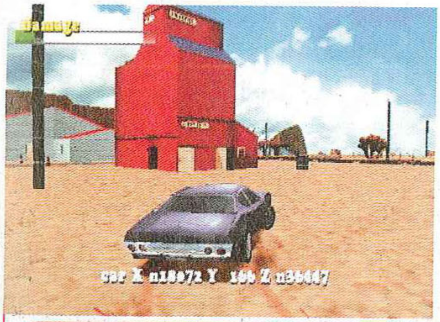




DRIVER FAIT SON CINÉMA

Ce rapide portrait type de la course-poursuite, tel que le cinéma américain l'a maintes fois mis en scène, se résume finalement à quelques mots : l'impunité du bon face au méchant ! Et c'est en cela qu'elle est si jubilatoire. Non seulement elle distille une action menée tambour battant, associée à des morceaux de bravoure digne d'un Western, mais en plus elle fait l'apologie du chauffard inconscient et le porte en héros !

Eh bien, ce rêve inaccessible, les développeurs de Reflections l'ont transformé en réalité avec Driver. Jusqu'à présent, lorsque vous regardiez une scène de course-poursuite à la télé, vous n'étiez qu'un simple spectateur passif. Votre rôle se limitait à pousser des « Whaou » et des « Putain, la classe ! », devant les phénoménaux carambolages et autres cabrioles orchestrées par des cascadeurs professionnels. Avec Driver, les rôles sont redistribués. Vous êtes désormais l'acteur de vos propres vendettas urbaines. Au volant de votre « street machine », vous tenez maintenant entre vos mains le déroulement de votre propre film.



Le mode training vous permet de maîtriser votre voiture sur un circuit ouvert à l'ambiance Western.

Pour parvenir à un tel résultat, les développeurs de Reflections n'ont pas ménagé leurs efforts. Entre les reproductions des villes et du trafic routier hyper-réalistes, l'ambiance seventies fort sympathique, la qualité des modèles physiques de votre voiture, la jouabilité impeccable et les voix off des doublures françaises de Mel Gibson et Danny Glover, tout a été pensé pour que vous ayez l'impression d'y être. Jusqu'au système de ralenti original qui vous permet de jouer les directeurs artistiques de votre propre course ! Et à l'usage, toutes ces qualités confèrent au jeu une richesse et un fun rare. Seulement voilà, il y a un hic...



L'IMPRÉVU PAS PRÉVU ?

Faisons une rapide analogie avec le cinéma. Pour qu'un film soit vraiment réussi, il doit posséder deux ingrédients vitaux : l'esthétique et un scénario à rebondissements. Un film dont la photo, la mise en scène et le montage sont excellents, mais au scénario désespérément mauvais se révélera fatalement creux et sans grand intérêt. Tout au plus sera-t-il considéré comme un divertissement sans prétention, tout juste bon pour passer un agréable moment. Et, pour l'instant, Driver possède un peu trop les stigmates de ce genre de film ! Explications. Sur le plan esthétique, le jeu est une petite merveille. Car, même si certains pourront lui reprocher ces bugs d'affichage, on ne peut être qu'admiratif devant ses qualités visuelles et dynamiques. Par contre, question scénario, le scepticisme est de mise. Tout l'intérêt du jeu ne repose en effet que sur ce point crucial. L'absence douloureuse







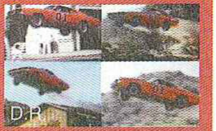


NOTE : CES PHOTOS SONT ISSUES D'UNE VERSION DU JEU ACTUELLEMENT EN DEVELOPPEMENT

Le héros et sa monture

Les séries cultes qui ont bercé notre enfance et qui aujourd'hui encore réussissent à nous émouvoir sont nombreuses. Tous ces grands moments de la télévision mettaient en scène un héros au cœur pur, un justicier et sa monture, défenseur des opprimés… (ça ne vous rappelle pas quelque chose ?). Tous ces héros avaient un point commun : leur voiture. Sorte de Jolly Jumper des temps modernes, version chevaux vapeur, il s'agit toujours d'un monstre de puissance brute, un char d'assaut indestructible, à l'intérieur duquel le héros peut survivre à tous les carambolages. La Mustang de Steve McQueen dans Bullit, La Trans Am de Burt Reynolds dans Cours après moi Shérif, la Dodge Charger des frères Duke dans Shérif fait-moi Peur, la Ford Torino de Starsky & Hutch, la voiture de flic « légèrement » trafiquée des frères Blues… sont autant de fleurons de l'industrie automobile américaine, mis au service de la télévision. Ces modèles de légende, Driver vous propose d'en conduire quelques-uns. 14 voitures sont ainsi présentes dans le jeu, mais pour des raisons de droit, elles ne portent malheureusement pas le nom de vrais modèles. Bah, c'est pas bien grave, vu que leurs modélisations sont vraiment excellentes et qu'on reconnaît sans problème les carrosseries !





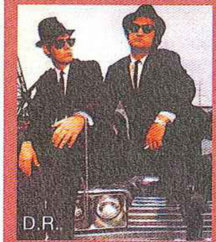


Bullit



Shérif fais-moi Peur





The Blues Brothers



Starsky & Hutch



Duel

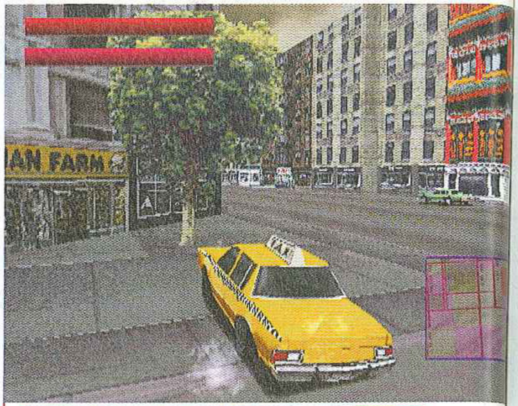




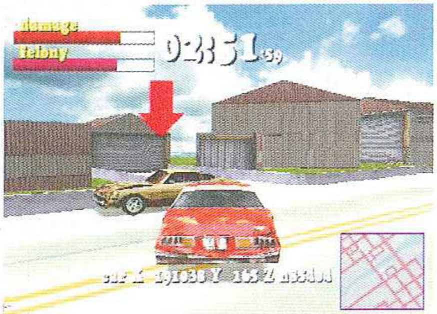
de mode multi-joueurs doit impérativement être compensée par des missions super intéressantes, associées à un scénario original et excitant. Et pour l'heure, ce n'est pas franchement le cas… La douzaine de missions présentes dans la version actuelle (sur les 44 prévues) se déroule systématiquement de la même manière. Vous partez d'un point donné A, pour rallier un point B dans le temps imparti par le chrono. A chaque fois, vous devez certes remplir un objectif bien précis, comme échapper aux flics, conduire une voiture volée dans un garage sans l'endommager ou encore vous rendre à un rendez-vous sans être pris en chasse. Mais, au final, toutes ces missions se répètent et sonnent un peu « creux ». En fait, il manque pour l'instant à Driver une seule qualité pour le rendre vraiment excellent : de l'imprévu ! A aucun moment nous n'avons été surpris par une situation inattendue rencontrée en cours de mission. Les périples dans les rues ressemblent à une promenade de santé, pour qui possède un semblant de sens de l'orientation. Bref, même si le concept de Driver est totalement novateur et que la réalisation technique tient largement la route, son intérêt se conjugue pour l'instant au conditionnel… Alors en attendant le test complet dans un mois, adressons une doléance aux développeurs : on veut des missions originales, longues et bourrées d'imprévu !







Il sera aussi possible de conduire un taxi !



Les lieux de rendez-vous des missions sont matérialisés à l'écran par une grosse flèche rouge.

Driver retardé en juin

Driver, cela fait un baille qu'on vous en parle. Et pour cause, le principe génial de ce jeu nous a tout de suite emballé. Vous pensez : c'est la course à l'originalité ces derniers mois. Toutefois, il reste aux développeurs de Driver bien du travail avant que le titre ne soit réellement passionnant. Sans doute est-ce pour cette raison que le jeu ne sortira finalement que fin juin en France. Et ce, dans le meilleur des cas. Comprenez donc qu'il ne serait pas forcément étonnant que Driver arrive en juillet. Nous vous tiendrons bien entendu informé de l'avancement de ce produit atypique dans les numéros à venir. En attendant vous pourrez toujours vous essayer à une course-poursuite grâce au CD de démos de ce moi-ci. Découvrez Driver en super avant-première !

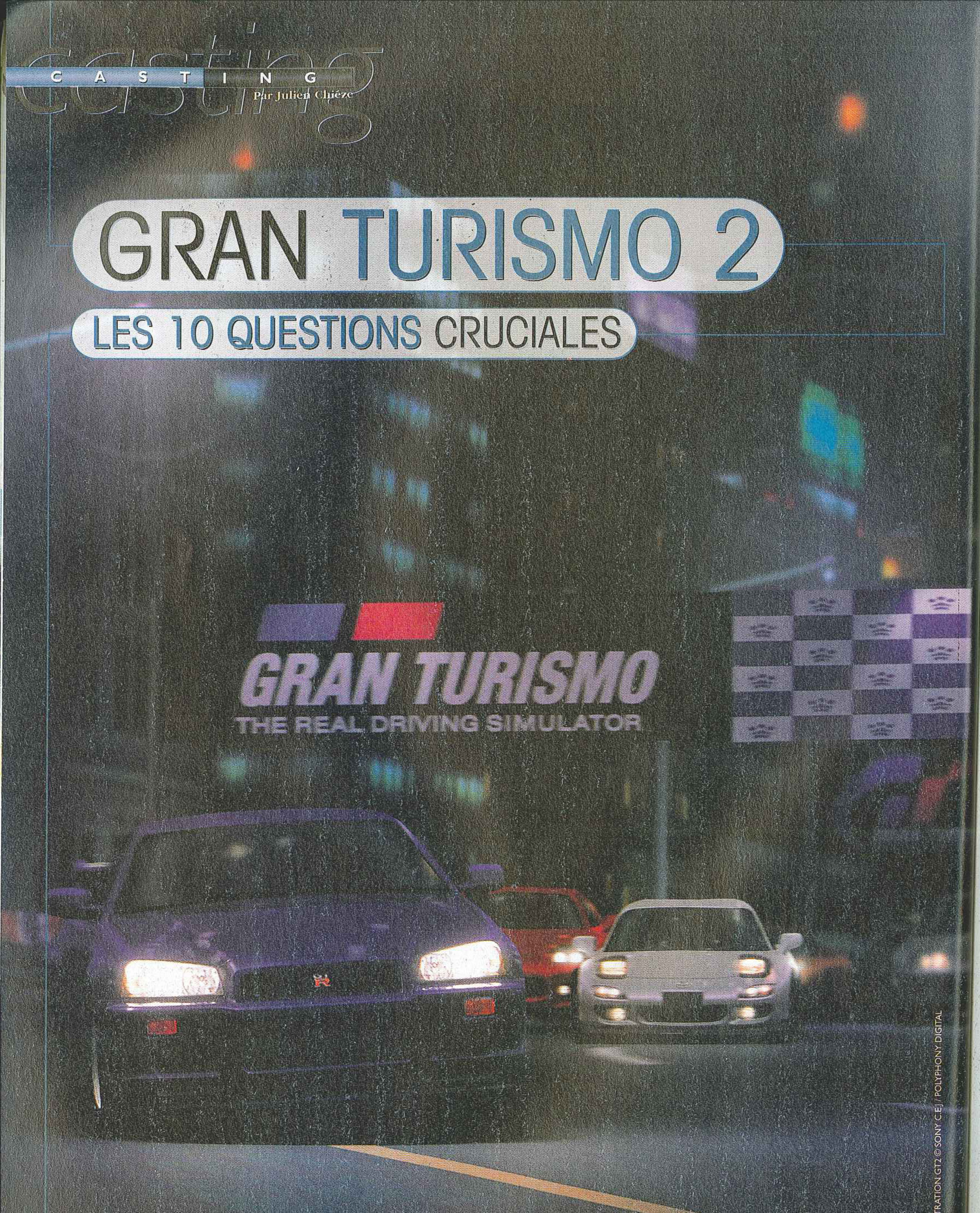




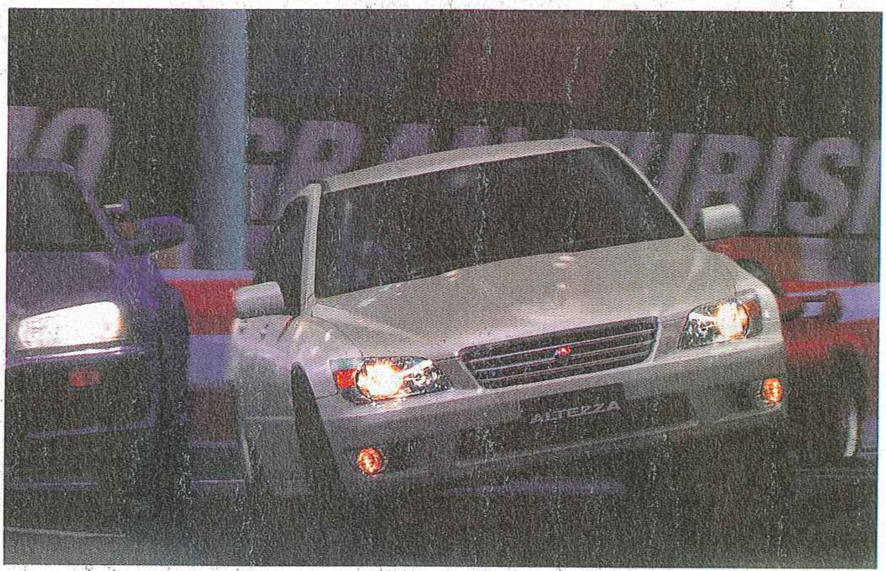
Par Julien Chièze

GRAN TURISMO 2

LES 10 QUESTIONS CRUCIALES



RATION GT2 © SONY C.E.I / POLYPHONY DIGITAL



Alors que Gran Turismo semble subir quelques retards, nous avons voulu faire le point avec les géniteurs de la bête. Kazunori San, le producteur de Gran Turismo 2 et vice-président de Polyphony Digital Studios, ainsi que Sean Kelly, producteur du jeu chez Sony Europe, lèvent le voile sur ce qui s'annonce comme la référence ultime en termes de simulation automobile.

PlayStation Magazine : Lors des accidents, des zones de déformation ont-elles été prévues sur les voitures ?

Kazunori San et Sean Kelly : Nous avons préféré ne pas intégrer cette fonction. En effet, certains constructeurs ne souhaitaient pas voir leurs voitures subir des dégâts, pensant que cela pourrait nuire à leur image. Bien évidemment, par souci de réalisme, le cas de chaque véhicule devait être traité de manière identique. Nous devions alors choisir entre intégrer une trentaine de voitures et leur appliquer des effets de déformation ou bien proposer plusieurs centaines de bolides sans cette option. La variété et le vaste choix de voitures constituant l'un des points forts de Gran Turismo, nous avons privilégié cette dernière solution.

Les modèles physiques changeront-ils entre le mode de conduite standard et celui des rallyes ?

A l'image de Gran Turismo, les modèles de conduite resteront très précis. Ainsi, il est évident que les différentes surfaces auront une incidence sur les réactions des véhicules. Nous voulons créer la simulation de conduite la plus aboutie, la plus proche de la réalité et respecter cet élément paraît primordial. Le joueur sentira la différence entre une piste rocailleuse, boueuse et en asphalte.

Gran Turismo 2 proposera-t-il un éditeur de circuits à l'image de V-Rally 2 ?

Nous ne le prévoyons pas pour le moment. Depuis Gran Turismo, les circuits proposés ont tous été conçus afin de rendre l'expérience de conduite unique. Chacun des parcours a nécessité des mois de travail afin de les rendre tous aussi techniques qu'agréables. Inclure un éditeur de circuits risquait alors de détourner les joueurs des meilleurs circuits et nous ne le souhaitions pas.

Les développeurs ont annoncé qu'ils exploiteraient la PlayStation à 100 % de ses capacités, y sont-ils réellement parvenus ?

Soyons francs : personne ne sera capable de produire une simulation de conduite plus aboutie sur PlayStation. A ce jour, je pense qu'aucun de nos concurrents n'est encore parvenu à surpasser Gran Turismo et, avec les nombreuses nouveautés de GT2, nous avons placé la barre encore plus haut. Si nous n'avons pas utilisé 100 % de la console, en tout cas, nous en avons frôlé les limites.

Gran Turismo 2 utilisera-t-il tous les périphériques existants (Mad Catz, JoGcon, etc.) ?

La décision finale n'a pas encore été prise. Naturellement, Gran Turismo 2 sera compatible avec l'intégralité des périphériques utilisés dans le premier GT et, dans la mesure du possible, nous intégrerons les nouveaux accessoires reconnus par Sony.

Qu'apportera l'utilisation de la Pocket Station ?

Nous sommes en train d'évaluer le potentiel de la Pocket Station, afin de décider de quelle manière nous pourrons en tirer parti. Pour l'instant, aucune décision n'a vraiment été prise, mais nous explorons quelques pistes.

Existera-t-il des modes de jeu réellement inédits ?

Gran Turismo avait innové dans de nombreux domaines et les modèles physiques extraordinaires ainsi que les ralentis en sont de parfaits exemples. Avec cette suite, nous ne pouvons nous permettre de décevoir, et ces éléments seront bien évidemment à nouveau présents. L'une des principales nouveautés réside dans l'adjonction de près de 150 voitures de marques européennes ainsi que des circuits se déroulant sur le Vieux Continent. En outre, de nouveaux modes ou types de courses ont été ajoutés. Alors même si on peut en retrouver certains dans d'autres jeux, ils ont été véritablement transcendés dans GT2.

Sera-t-il possible de réutiliser les sauvegardes du premier Gran Turismo ?

Nous l'envisageons. Toutefois, nous ne voulons pas que le joueur commence à jouer à GT2 avec des voitures sophistiquées et custumisées. Cela rendrait inutile 90 % du début du jeu. Cela dit, nous comprenons que les joueurs puissent vouloir utiliser leurs véhicules favoris du premier GT dans le second. C'est chez nous un sujet de débats depuis maintenant près d'un an ! S'il existe un moyen d'utiliser ses anciennes sauvegardes sans que cela nuise au gameplay de GT2, nous rendrons alors les sauvegardes compatibles.

Quels célèbres groupes ont participé à la bande son de cette suite ?

La plupart des contrats n'étant pas encore finalisés, nous ne pouvons encore vous dévoiler de noms précis. En revanche, je peux vous assurer que la bande son de GT2 sera exceptionnellement riche. Tous les morceaux seront des versions inédites voire des exclusivités composées par des groupes de renom !

Une option de jeu en link a-t-elle été prévue ?

Malheureusement, pour le moment, nous n'avons pas encore prévu d'intégrer cette option.





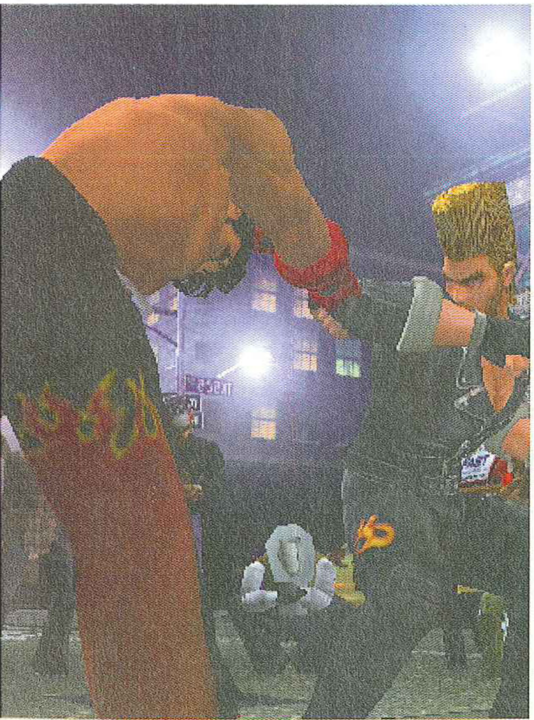
Par Julien Chièze

TEKKEN

EN TRAVAUX SUR PLAYSTATION 2

Editeur : Namco - Disponible bientôt, on espère

Le «nouveau bébé» de Ken Kutaragi à peine dévoilé, Namco s'illustre déjà. Présentée en mars dernier au Japon, lors de la conférence PlayStation 2, cette démonstration technique d'un hypothétique Tekken pourrait bien aboutir à la réalisation d'un jeu à part entière. Une nouvelle ère est en train de s'ouvrir, pour le plaisir des joueurs avant tout.

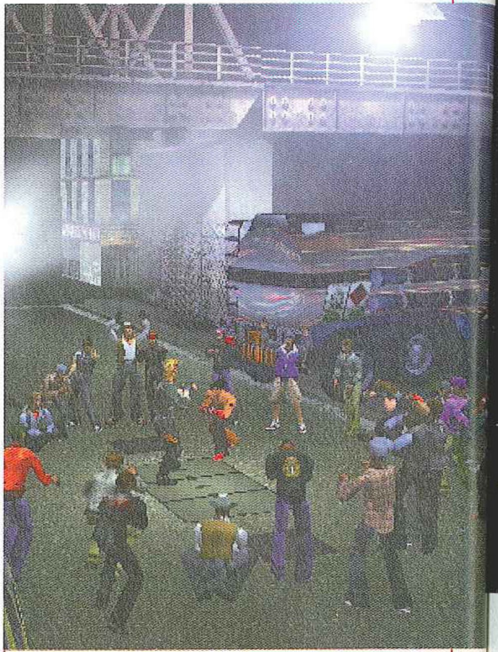


Paul et Jin bénéficient d'une modélisation incroyable. Leur

En 1994, Sony révolutionnait l'univers du jeu vidéo, en introduisant la première console dédiée quasiment exclusivement à la 3D. Ken Kutaragi, le génial créateur de cette boîte à rêves, nous l'annonçait alors : « La PlayStation est là et pour longtemps ! » Cinq années plus tard, force est de constater que Sony a bel et bien relevé son pari insensé en devenant le leader mondial du jeu. Rien que ça. Mais prudence, car le succès ne repose que sur une éternelle remise en question. Ainsi, face aux assauts de ses concurrents, Sega et sa Dreamcast en tête, Sony se devait de réagir. Le 2 mars dernier, lors de la conférence de présentation de la PlayStation 2, Ken Kuturagi levait le voile sur « son nouveau bébé » et quel bébé ! Croyez-nous, à la lecture de la longue liste des capacités techniques de la machine, le terme de monstre de technologie vient tout de suite à l'esprit. Allez, un petit effort. Rendez-vous compte que la PlayStation 2 s'annonce plus de trois fois plus performante qu'un Pentium III cadencé à 500 mHz. Finesse ultime, cette console (Sony n'a pas encore annoncé de nom officiel) inclura un microprocesseur révolutionnaire baptisé avec délicatesse : Emotion Engine. Sa vocation ? Introduire des émotions dans les futurs jeux, leur donner vie. Cependant que serait une console, si puissante soit-elle, en l'absence de jeux ? Squaresoft, Naughty Dog, From Software et Namco, développeurs de talent, semblent déjà prêts à concevoir des productions PlayStation 2.

LE RÊVE À PORTÉE DE PAD

La présentation de la PlayStation 2 fut donc illustrée par une dizaine de démos techniques élaborées, en quelques semaines, par les principaux partenaires de Sony. Néanmoins, prenez garde car la plupart des démos présentées n'étaient en fait que des séquences en 3D pré-calculées censées

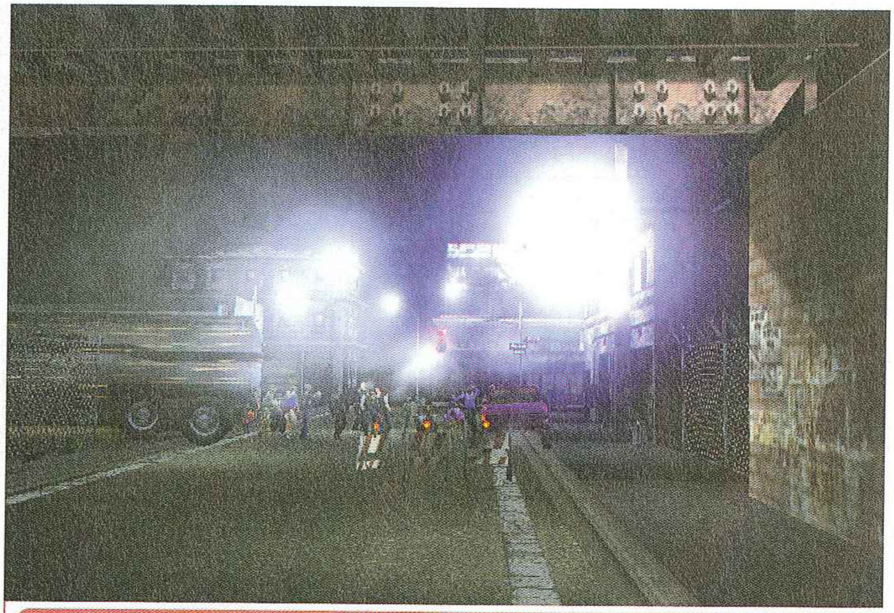


Quelques semaines ont suffit aux développeurs de Namco, pour réaliser cette démo technique particulièrement impressionnante. Ça laisse rêveur.

donner un aperçu du fabuleux potentiel de la console. Alors même si leur qualité laissait bouche bée, il n'était pas question de s'y essayer. Dommage. Cependant, pas de panique, des séquences jouables avaient aussi été programmées. Ainsi, avec une version de Gran Turismo et une démonstration d'animation faciale réalisée par Squaresoft, le fameux Tekken de Namco fit rugir de plaisir le public présent. Nous les premiers ! L'équipe de Hajime Nakatani (producteur de la série) n'a pas chômé, c'est le moins qu'on puisse dire. Le pad à la main, les développeurs entreprirent un combat opposant Jin Kazama et Paul Phoenix, les deux héros de Tekken 3. La modélisation des deux protagonistes, tout simplement incroyable de finesse et de réalisme, suffira à calmer les plus sceptiques. Composés de plus de 1200 polygones (pour comparaison, la

Les coulisses de la démo

Programmer une démo technique pour l'annonce d'une nouvelle console représente toujours un petit exploit. Ainsi même si parvenir à maîtriser les nouvelles méthodes de programmation (plus particulièrement avec la PlayStation 2 et l'utilisation des NURBS) constitue déjà une première difficulté, l'élément le plus complexe réside dans l'obligation de parvenir à un résultat reflétant le potentiel, la puissance brute de la machine. Un sacré défi que seules les plus prestigieuses équipes de développement sont capables de relever. Parmi elles, la Tekken Team (sacrée meilleure équipe de programmation 98 par le magazine professionnel japonais Dengekioh) fait un peu figure de « crème de la crème ». Après avoir enthousiasmé des millions de joueurs sur PayStation et en arcade, l'équipe menée par le duo de programmeurs Masanori Yamada et Naoki Ito s'apprête à récidiver sur PlayStation 2 ! Dans le même temps, admirez un instant la finesse des traits de Jin et Paul et vous comprendrez mieux l'ampleur du travail effectué par Katsushiro Harada (le designer principal) sur cette démo. Pour la petite anecdote, sachez que depuis Tekken 3, les programmeurs ont embauché deux célèbres catcheurs nippons nommés Minoru Suzuki et Osami Shibuya, afin de réaliser la digitalisation des mouvements des personnages (motion capture). Preuve



La nuit s'est abattue sur ce quartier. Un long travelling introduit lentement la scène. Jin et Paul se dévisagent du regard. Le combat peut débuter.

Le nouveau Tekken

Parler de la PlayStation 2, c'est bien mais bon, gardons la tête froide, ça ne risque pas de faire vraiment avancer le schmilblick et il va encore falloir attendre plus d'un an avant de pouvoir s'y essayer ! En revanche, notre charmante PlayStation première du nom, reste quant à elle parfaitement opérationnelle. Ainsi en parallèle aux développements « nouvelle génération », Namco s'apprête à sortir un énième épisode de la série Tekken ! Baptisé Tekken Team Tournament, ce titre développé sur la carte System 12 sortira au mois de juin en arcade. Et là, nous nous frottons les mains. En effet, le System 12 est une carte identique à l'architecture PlayStation avec plus de mémoire et à l'image de Tekken 3, la conversion devrait pouvoir se faire. Dans le jeu en lui-même on retrouvera 20 combattants issus de Tekken 2 et 3 ainsi que de nombreux persos cachés. L'intérêt de ce Tekken bis résidant dans la possibilité de faire équipe avec deux autres protagonistes et d'interchanger à tout moment par une simple pression sur un bouton. Eh hop, dans les instants cruciaux, changement éclair de persos et re-hop revirement de situation ! Sans compter les coups spéciaux inédits qu'il sera alors possible de réaliser. Pratique. Alors, même s'il ne faut pas s'attendre à une révolution d'ordre technique, le contenu pourrait se révéler assez novateur pour apporter un nouveau souffle à la série. Nous serons rapidement fixés.

charmante Lara Croft n'en possède qu'environ 380 !), puis recouverts d'une enveloppe souple constituée de courbes dites de Béziers, Jin et Paul ont vraiment la classe. Il s'agit en fait d'une utilisation de la technologie des NURBS (initiée par le Pentium III), permettant d'estomper les bords anguleux.

TOUT SIMPLEMENT SIDÉRANT

La scène se déroule tard le soir, dans une zone peu accueillante. Là, une petite troupe de 30 badauds s'est réunie pour assister à la confrontation. Un long travelling met en valeur le travail effectué sur le portage des ombres. Remarquable. Les mouvements très fluides des combattants ont été pris dans Tekken 3 et on assiste même à quelques combos. Les corps se déforment sous la pression des poings sans le moindre enchevêtrement de polygones, les expressions du visage se figent de douleur et l'on aperçoit ainsi les premiers pas de l'Emotion Engine. Pourtant, l'élément le plus impressionnant réside dans les réactions de la foule virtuelle. Chacun possède, en effet, une animation propre montrant soit son contentement, soit sa désapprobation. Le réalisme atteint alors son paroxysme et la scène devient véritablement vivante. Ainsi, dès sa première démo-jeu, Namco impose son style : une réalisation léchée et un dynamisme saisissant. Et puis plus qu'une simple démonstration technique, Namco vient d'annoncer qu'il s'agissait bien d'une ébauche d'un Tekken PlayStation 2 qui devrait voir le jour lors du lancement de la machine. Alors, même si de nombreux changements interviendront probablement en cours de développement, voici une raison supplémentaire d'attendre impatiemment le prochain millénaire.

Les 30 spectateurs réagissent tous de manière différente au déroulement de la joute. Incroyable.





Par Jean Santoni

NBA PRO 99

Editeur : Konami - Disponible en juin 99

LA ROUTINE



Après Metal Gear et en attendant Silent Hill, Konami revient sur un terrain plus classique : celui de la simulation de basket. La fin des surprises ?

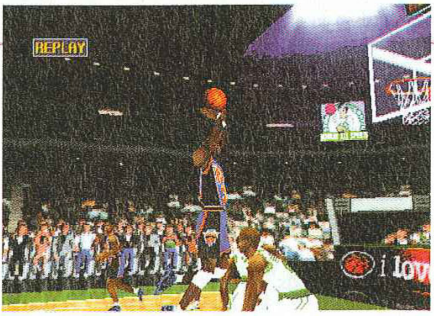


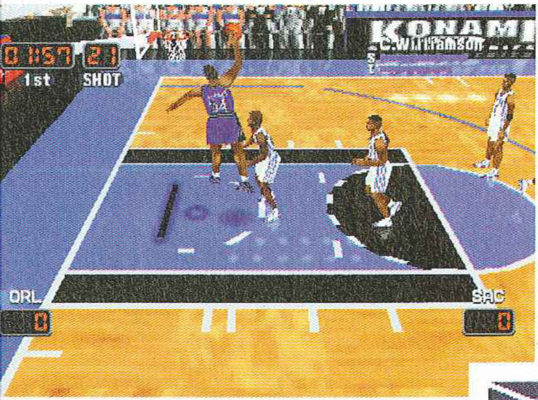
Des contacts plus réalistes, pour cette édition 99.

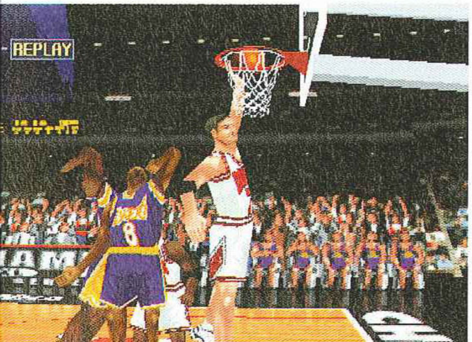
Defense ! Defense ! Eh oui, c'est au tour de Konami de riposter avec une simulation de basket estampillée d'un beau petit macaron 99 comme on les aime ! Vous êtes content, n'est-ce pas ? Ah, réactualisation quand tu nous tiens. C'est curieux, autant l'année dernière les joueurs ont eu droit à une avalanche de titres dédiés aux grands dadais de la NBA (Sony, GT Interactive, EA Sports et Konami se partageaient le marché), autant cette année, le basket ricain ne semble pas avoir enthousiasmé les éditeurs. Le mythe NBA est un peu retombé. Il faut dire que M. Jordan a quitté la compétition, que toutes les équipes sont globalement de force équivalente, que, si les joueurs talentueux sont là (Kobe Bryant, pour ne citer que lui), il n'y a plus vraiment de leader charismatique sur le parquet et, pour finir, que le mouvement de grève de nos géants (souvenez-vous, on a voulu plafonner leurs petits salaires) n'a pas franchement joué en faveur de l'image de la NBA.

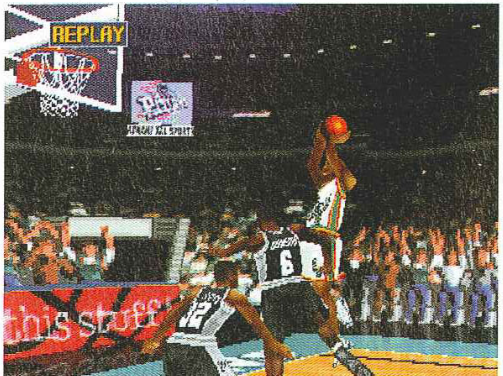
LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Du coup, à part EA Sports et Konami, personne d'autre ne semble se soucier des fans du ballon orange. Cette édition 99 de NBA Pro ne devrait, en toute logique, pas bouleverser le petit monde de la simulation sportive. Ici, c'est bel et bien de réactualisation dont il s'agit. Deux petites nouveautés, des stats et des effectifs « up to date », deux « 9 » sur la boîte et hop le tour est joué ! On s'en serait douté. Globalement, cette version de travail sur laquelle nous avons joué est très proche de la précédente édition. Graphiquement NBA Pro 99 ressemble comme deux gouttes d'eau à NBA Pro 98. Hum, hum. Les yeux experts pourront toutefois remarquer quelques petites variantes. La motion capture d'abord est nettement moins hachée. On n'atteint cependant pas le niveau de NBA Live 99 (EA Sports). La dynamique des collisions, quant à elle, a été complètement revue. Dorénavant, si un défenseur vous bloque pendant votre prise d'élan, vous perdrez vos appuis. Ça casse un peu le rythme de l'action mais ça a le mérite d'être réaliste et de privilégier un jeu de passe plus tactique. Enfin, il vous suffit d'appuyer sur la touche △ pour que votre défenseur se dirige automatiquement vers le porteur du ballon. Une assistance plutôt bienvenue. Concernant les options de jeu, là encore, rien de révolutionnaire. On notera juste l'apparition d'un mode inédit, le dunk contest (cf encart) et d'un concours de paniers à trois points. Pour le reste, vous ne serez pas dépaysé : play-off, transferts, créations de joueurs, all stars, saisons... ouaip, c'est du basket, quoi. Alors airball ou festival de dunks ? Verdict le mois prochain, les gars.





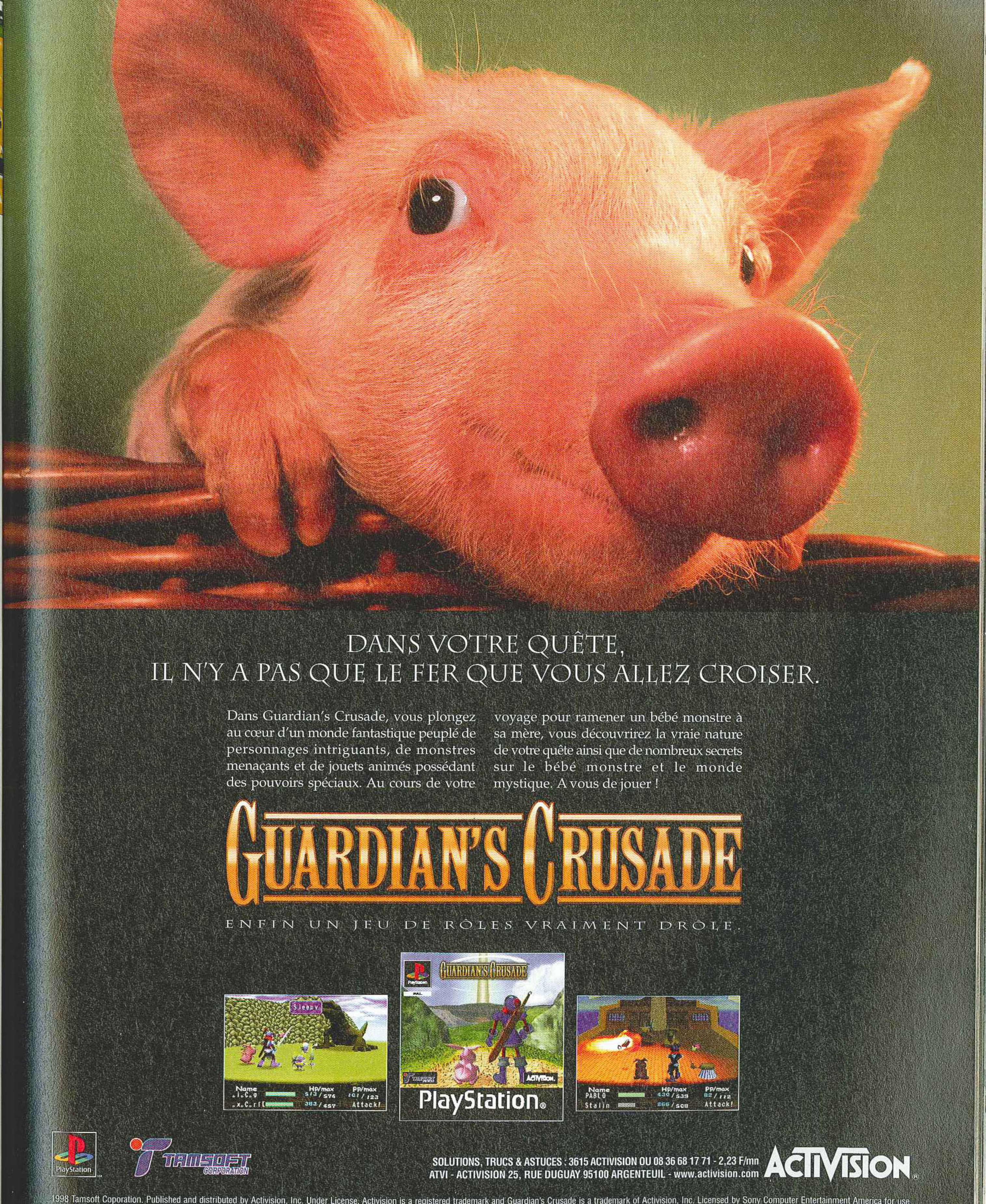




Watch out baby !

Comme son nom l'indique, le dunk contest est un concours d'assassinat de panier ! Le gameplay de ce mode de jeu inédit est un peu particulier. Vous n'avez pas le contrôle de votre joueur comme dans un match classique. Dans un premier temps, vous devez choisir le degré de difficulté d'exécution du dunk. En tout, il en existe cinq. Après ça, une combinaison de touches s'affiche en bas de l'écran pendant quelques secondes. Bien sûr, plus le degré de difficulté est élevé plus il y a de touches ! Au coup de sifflet, l'affichage des commandes disparaît et vous disposez d'un court instant pour pianoter sur le pad afin de reproduire la séquence. En cas de réussite, le joueur exécute automatiquement un dunk monstrueux ! Curieux.




DANS VOTRE QUÊTE,
IL N'Y A PAS QUE LE FER QUE VOUS ALLEZ CROISER.
Dans Guardian's Crusade, vous plongez au cœur d'un monde fantastique peuplé de personnages intriguants, de monstres menaçants et de jouets animés possédant des pouvoirs spéciaux. Au cours de votre voyage pour ramener un bébé monstre à sa mère, vous découvrirez la vraie nature de votre quête ainsi que de nombreux secrets sur le bébé monstre et le monde mystique. A vous de jouer !
GUARDIAN'S CRUSADE
ENFIN UN JEU DE RÔLES VRAIMENT DRÔLE.
PlayStation
TAMSOFT CORPORATION
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com
ACTIVISION
1998 Tamsoft Coporation. Published and distributed by Activision, Inc. Under License. Activision is a registered trademark and Guardian's Crusade is a trademark of Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use

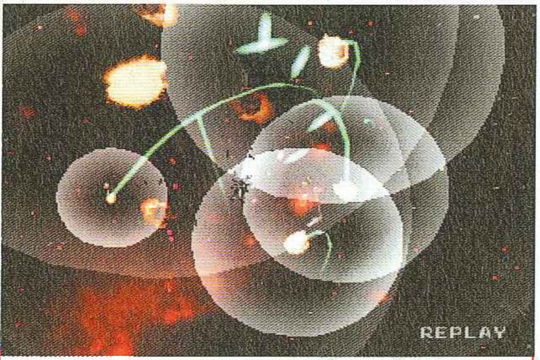
Par Julien Chièze

OMEGA BOOST

Editeur : Sony C.E. - Disponible en juillet 99

UN GENRE MAUDIT

Nous vous l'annoncions le mois dernier et le voici enfin ou presque : Omega Boost. Un jeu de tirs 100 % japonais, 100 % old school, 100 % on se demande ce qu'il fait là.



Visuellement, c'est un peu l'apocalypse. Pas évident d'en sortir vivant.



Mises à part les explosions, rien d'impressionnant.



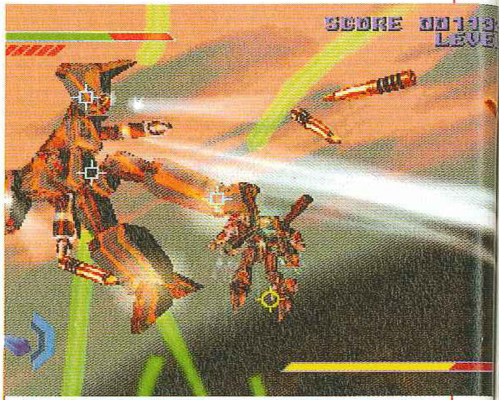
Une société, Polyphony Digital. Une légende, Gran Turismo. Personne ne s'y attendait et pourtant, en moins de deux ans, ce petit studio de développement constitué d'amoureux de la précision, de maniaques du détail a littéralement révolutionné l'art de la programmation sur PlayStation. Devenant du même coup des stars adulées par le public et la presse du monde entier. Rien que ça. Fier de cette réussite, Sony a récemment décidé d'utiliser la popularité et la maîtrise technique de son jeune poulain en lui commandant un nouveau titre où les turbos réacteurs ont remplacé notre bon vieux gasoil. La mission de Polyphony semble aussi claire que périlleuse puisqu'il s'agit de revitaliser un genre à l'agonie : le jeu de tirs ! Qui a dit qu'Omega Boost était un cadeau empoisonné ?

SEUL DANS L'ESPACE

Certains épisodes de Bioman ou de X-Or vous ont laissé d'impérissables souvenirs ? Eh bien, vous ne risquez pas d'être déçu par la séquence d'intro d'Omega Boost ! Un casque en carton pâte vissé sur la tête, notre héros s'apprête à intégrer son gigantesque robot designé par Shôji Kawamori (Macross). Quelques traits d'humour bien kitschos plus tard, le jeu débute réellement dans un déluge pyrotechnique. Dès les premiers affrontements, l'animation s'emballe et sans le précieux scan, permettant de s'aligner automatiquement face à l'adversaire, votre espérance de vie rivaliserait avec






Une pluie de missiles et de lasers s'abat sur votre mecha.

celle d'un papillon de nuit ! Question dynamisme de la mise en scène, aucun problème. Cependant, au fil des missions (une dizaine, plus celles bonus), le plaisir s'estompe graduellement. La première déception provient du faible nombre d'armes disponibles. Allez, un peu de mathématiques appliquées pour changer. Vous possédez le Baru Gun constituant votre arme de base, le Lazer (variante plus puissante du Baru Gun en fait) servant à locker plusieurs cibles, le Viper Boost qui déclenche une attaque surpuissante pendant un court instant, et puis… euh, eh bien, a priori, c'est tout ! Gloups. Trois armes pour un jeu de tirs, c'est pire que le minimum syndical (seule la puissance change). Et lorsqu'on se rend compte que le jeu se limite en fait à locker, tirer, locker, esquiver, tirer… le tout avec un seul bouton, ça refroidit. Sans parler de l'aspect dépouillé de certains niveaux, voire de leur laideur. Ainsi, mises à part les explosions, Omega Boost n'offre rien de techniquement renversant. Quant à la possibilité de visionner les ralentis de vos campagnes spatiales, le résultat reste anecdotique. En attendant le test final, le sentiment que Polyphony s'est lourdement fourvoyé risque d'être difficile à effacer.

Un auteur de manga à l'oeuvre

En confiant le mecha-design d'Omega Boost à Shôji Kawamori, Sony a misé sur l'une des valeurs sûres de la scène manga. Auteur et co-réalisateur du film Macross, Te souviens-tu de l'Amour en 1984, et du fabuleux Macross Plus en 1994, Kawamori s'est aisément imposé, grâce à sa patte si particulière. Le style de ses mechas demeure incomparable grâce à un subtil équilibre entre puissance et souplesse. Plus encore, ces monstres d'acier semblent résolument vivants, bien loin des boîtes de

Par Jean Santoni

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE



Editeur : Namco - Disponible à l'automne 99

ACE OF ACES

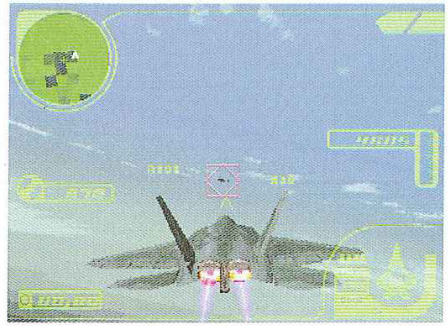
Alors qu'au Japon la sortie d'Ace Combat 3 est imminente, les Européens attendent toujours que le genre simulation de vol, décolle véritablement.



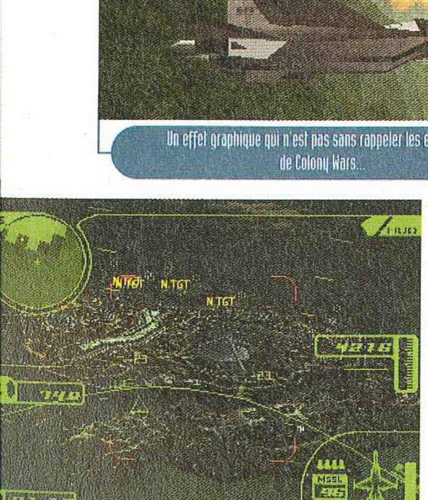


Un effet graphique qui n'est pas sans rappeler les explosions de Colony Wars...

S'il y a un genre sous-représenté sur PlayStation, c'est incontestablement la « simulation » de combats aériens. On est en effet bien loin de ce qui se passe sur PC. Au pays des machines qui « tombent en marche », voyez-vous, les simulateurs de vol pullulent comme les cafards dans les résistances de mon frigo. Trois jeux d'avions par mois, c'est un minimum ! Sur Play, c'est la misère. Hormis la série mythique des Ace Combat (rebaptisés Air Combat, en Europe) et quelques autres productions mineures passées inaperçues auprès du grand public (Sidewinder, Sidewinder 2 d'Asmik), on ne peut pas dire que ce style ait particulièrement motivé les éditeurs en 4 ans. Une situation inexplicable, compte tenu du succès remporté par Ace Combat dans le monde entier, mais également de tout le prestige qui gravite autour des pilotes de chasse et de l'armée de l'air (Top Gun, Tanguy et Laverdure, Sadam Hussein...). Psygnosis a toutefois tenté sa chance avec des productions assimilées - G-Police, Colony Wars - mais la sauce n'a bizarrement pas pris. A croire qu'il faut s'appeler Namco pour réussir sur ce créneau. Comme quoi, une réputation en béton armé, ça aide.



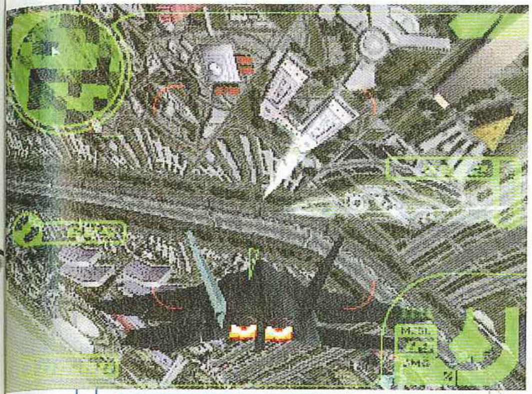




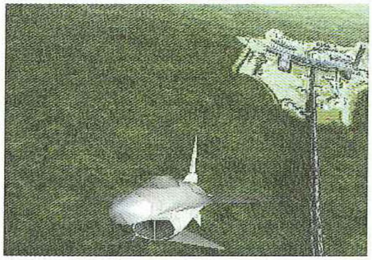


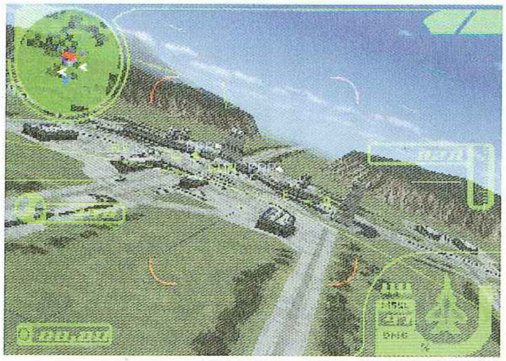
JAMAIS DEUX SANS TROIS

Pour ce troisième volet, Namco a revu sa copie en profondeur. La principale critique émise à l'égard de Ace Combat 2 concernait les dogfights. Les appareils ennemis étaient beaucoup trop faciles à descendre. Il suffisait de locker l'ennemi de loin, d'envoyer 2 ou 3 petits missiles, et hop ! hasta la vista baby. A l'inverse du premier volet, il n'y avait pas de réels engagements. D'autre part, on ne manquait jamais de munitions. Promis, ça ne se reproduira plus. Les développeurs ont cette fois misé sur des dogfights « réalistes ». La gestion des munitions sera plus sévère et les ennemis adopteront un comportement plus cohérent. Les modèles de vol (décrochages) seront également plus contraignants. Mais rassurez-vous, on reste encore loin du sérieux des simulateurs PC. Ace Combat 3 conservera le



Un plancher des vaches très détaillé.







pas de phase d'atterrissage, etc.). Autre petite nouveauté, vous aurez la possibilité, via le stick droit du Dual Shock, de regarder dans toutes les directions ; c'est le principe du cockpit virtuel qu'on retrouve dans la plupart des productions du genre sur PC. L'option idéale, pour gueuler comme un dératé : « bandit à 6h, bandit à 9h ! »

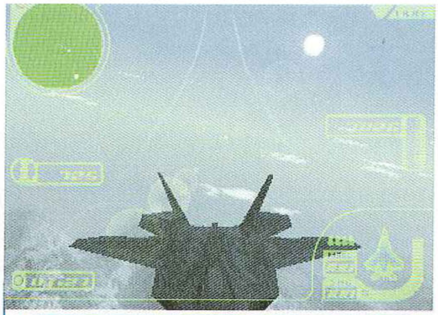
PLEIN LES YEUX

Concernant l'aspect technique, l'équipe de Namco n'a pas épargné la PlayStation. Visuellement, cet opus marque une évolution. Les développeurs ont mis au point un moteur 3D tout beau tout neuf qui permet d'afficher un niveau de détail encore jamais vu. Les décors sont beaucoup plus consistants. Désormais, il ne s'agit plus de simples plaquages de textures. On peut distinguer une véritable architecture, des groupes de bâtiments, des routes, des rues, des ponts, de la végétation. Impressionnant. Afin de conserver une vitesse de jeu optimale et de soulager la machine en calcul, les développeurs ont dû avoir recours à une petite astuce de programmation. Le niveau de détail varie en fonction de l'altitude. C'est simple, plus vous prenez de l'altitude et plus les détails s'estompent. Ils sont malins chez Namco. Les effets graphiques, quant à eux, ont été entièrement retravaillés. Les explosions ont gagné en luminosité et en amplitude, le soleil se reflète en temps réel sur la carlingue des appareils, les programmeurs ont même pensé à intégrer les effets de condensation. Raah ! lovely !



CHEF-D'OEUVRE À 12H ?

On retrouve ce souci de réalisme dans l'enchaînement des missions. Le système de progression se rapproche plus de la série Colony Wars de Psygnosis. Dans notre jargon précieux, on appelle ça le « multi-stories ». En clair, le scénario évolue en fonction du résultat des missions. Vous pourrez également voler en escadrille, accepter ou refuser les services d'autres mercenaires, communiquer par radio avec vos supérieurs et vos coéquipiers. Enfin, de nombreuses cut-scenes viendront égayer les debriefings des raids. La trame scénaristique, elle, n'a rien d'extraordinaire. Vous faites partie de l'UEPO, une organisation internationale privée chargée de la protection des intérêts internationaux. Capitalisme oblige, l'UEPO est en concurrence avec deux autres groupements du même type, la NewCom et la General Resource Company. Classique. A part ça, le jeu tiendra sur 2 CD. A quelques semaines de la sortie nippone d'Ace Combat 3, Namco reste encore très discret sur le nombre d'appareils et les missions. En toute franchise, on ne s'inquiète pas trop

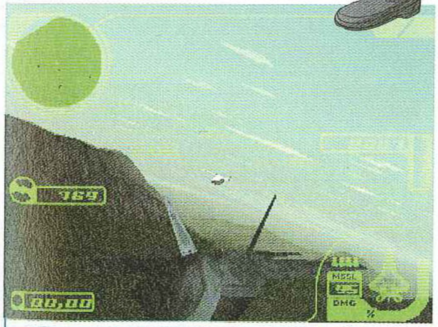


Spectaculaire ! Lors de certaines manoeuvres difficiles, des vortex de condensation apparaissent à l'extrémité des ailes.



Missions de bombardements, d'escortes, d'interceptions... Ace Combat 3 s'annonce varié.





Grâce au stick analogique, il est possible de regarder tout autour de soi. Pratique pour repérer les « bandits ».

Interlude culturel

Vingt ans après sa création, le F-16 Fighting Falcon demeure le fleuron de l'aéronautique militaire mondiale. Développé à l'origine par General Dynamics, cet avion de chasse fut très rapidement repris par Lockheed Martin, l'un des leaders de l'industrie aéronautique américaine. Le premier F-16 monoplace a pris son envol le 2 février 1974. Le 8 août 1977, ce fut au tour du premier biplace. Aujourd'hui, c'est l'avion de combats le plus construit et le plus utilisé au monde. On le retrouve également en vedette dans la plupart des simulateurs de vol PC. Au fil des années, le F-16 n'a cessé d'être optimisé. Le F-16-A/B d'origine fut suivi de la version C/D, plus lourde mais plus polyvalente. A la fin des années 80, Lockheed a mis au point de nouveaux moteurs afin de compenser les pertes de performances dues à l'alourdissement. Les F-16 sont en service en Belgique, au Danemark, en Norvège, aux Pays-Bas et à Taiwan. Quant à son palmarès, il est impressionnant : 69 avions abattus sans une seule perte américaine durant la guerre du Golfe et en Bosnie... no comment.



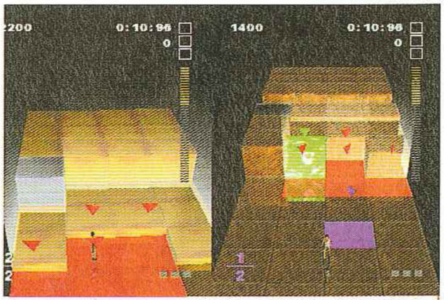
Par Julien Chièze

KURUSHI FINAL

TRITURATION DE CERVEAU EN PERSPECTIVE

Editeur : Sony C.E. - Disponible en août 99

Il ne manquait à Kurushi, jeu de réflexion on ne peut plus stressant, qu'un mode deux joueurs. C'est désormais chose faite. Heureusement !

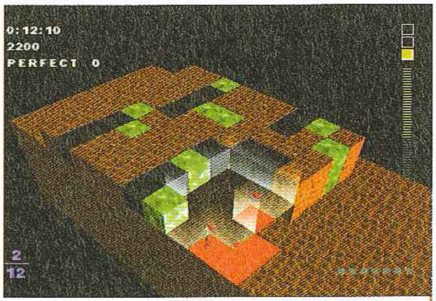


Le mode deux joueurs en simultané est enfin disponible

Tout aussi captivant que Tetris et diablement innovant, Kurushi a naturellement trouvé sa place dans notre CD de démos spécial jeux de réflexion du mois dernier. Tout remonte à il y a près d'un an, au Japon. A cette époque, I.Q. de son nom original (pour Intelligent Cube) rencontrait un succès populaire incroyable se permettant même d'occuper la tête des charts pendant quelques semaines ! Pour couronner le tout, le 7 avril 1998, le jeu a même obtenu un prix d'honneur à la cérémonie des CESA. Réussite rimant souvent avec suite, Sony a donc mis en chantier une nouvelle version bien plus complète. Une raison de plus de succomber aux charmes du brainstorming.

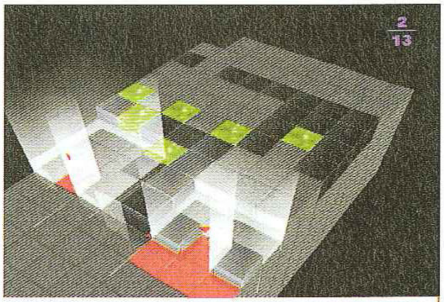
UN RETOUR GAGNANT

Ainsi Kurushi Final a vu le jour. Cependant attention, un jeu de réflexion repose sur des principes simples mais immuables. Ce nouveau Kurushi (qui signifie étouffement, en japonais) ne constitue pas une révolution pour convaincre les fans ultimes. En



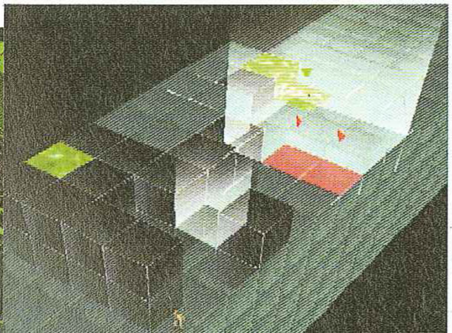
Vous pourrez changer les textures, si cela vous chante

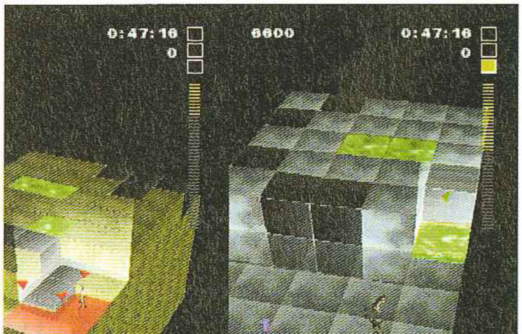
premier lieu, Kurushi gagne en convivialité puisqu'il est désormais possible de jouer à deux en simultané ! Fini les parties à tour de rôle où l'on n'espère qu'une chose : que l'autre se plante pour pouvoir récupérer la manette ! L'intégration d'un éditeur de niveaux constitue un autre atout fort appréciable. Ainsi, même s'il est conseillé, au départ en tout cas, de suivre les modèles proposés, voir un ami éprouver les pires difficultés à se sortir de son niveau procure toujours une certaine jubilation. Pour les adeptes du jeu solitaire, pas de souci. Les niveaux ne manquent pas ! Des centaines de configurations différentes, paramétrables à volonté (difficulté, choix des textures, largeur, etc.), voilà de quoi assurer une incroyable durée de vie. En outre, en vous perfectionnant, vous serez récompensé par des petits bonus comme de nouveaux persos super débiles (chien, homme des cavernes, etc.). Inutile donc indispensable ! Du côté des petites déceptions, il reste regrettable que l'animation soit parfois parasitée par quelques ralentissements qui, sans être bien dramatiques, peuvent toutefois perturber votre concentration. Une concentration qu'on retrouve en écoutant la bande son orchestrale de toute beauté. Un titre qui reste donc toujours aussi prenant, aussi excellent, et qu'on a vraiment hâte d'essayer dans sa version finale. Les nuits blanches vont s'enchaîner.



Déclencher des réactions en chaîne assurera votre réussite







Réflexion en chanson

Les jeux de réflexion transmettent des messages de paix universelle. Qui l'eût cru ? En l'occurrence, si l'on cherche bien, on parvient à dénicher une chanson nommée Kurushi enregistrée par Yoko Ono avec le groupe de son fils Sean et réalisée sur l'album Rising paru le 7 novembre 1995. Alors, je vous passe le détail des paroles transcendantes (dans le genre : « Oh Oh Ah Kurushi » répété au moins 20 fois !) pour aller à l'essentiel : la famille Lennon serait-elle accro à la PlayStation ? Un mystère supplé-

Par Julien Chièze



POINT BLANK 2

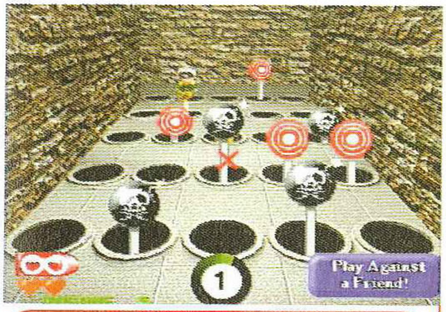
UN MAUVAIS POINT POUR NAMCO

Editeur : Namco - Disponible en août 99

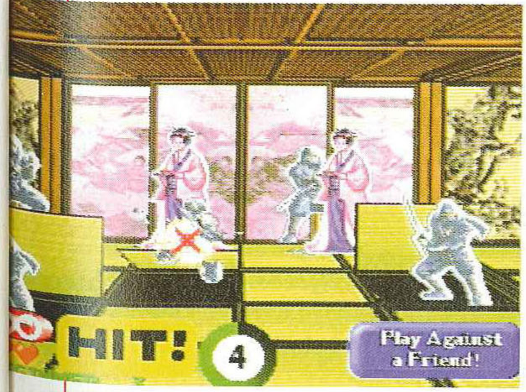
Le GunCon Namco ne sert pas souvent. C'est un fait. Avec Point Blank 2, voilà une occasion de le ressortir pour un jeu de tirs, une fois encore, farfelu.



A priori, eux, au moins ils s'amusent. Merci pour eux !



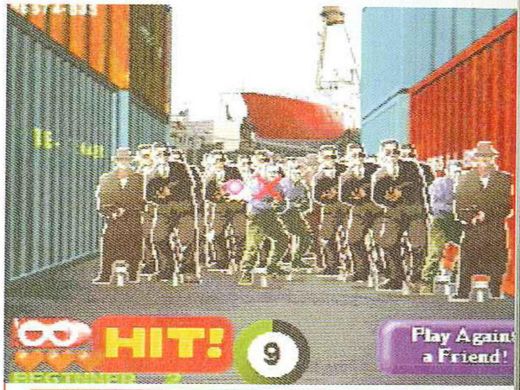
Les graphistes de Namco ne se sont pas foulés ! C'est le moins qu'on puisse dire.



Brûler des cierges, monter les escaliers à genoux, scander le mot « Namco », astiquer votre GunCon… non tout cela ne sert plus à rien. Namco en a décidé autrement : Time Crisis 2 n'est pas prêt de voir le jour sur PlayStation, mais Point Blank 2 si ! La suite des trépidantes aventures des docteurs Don et Dan à la place de TC2, ça ne vous donne pas déjà l'impression de perdre au change ! Mais bon, peut-être qu'un miracle s'est opéré depuis leur première apparition. Une fois le gun calibré, le menu principal s'affiche et la suite de cet étonnant jeu de tirs peut commencer. A l'évidence, les graphistes n'ont pas lésiné sur l'utilisation des couleurs et on est obligé de reconnaître que l'habillage cartoon, souligné par une petite musique de fête foraine, met tout de suite dans l'ambiance. Alors, ne vous gênez pas et invitez jusqu'à 8 potes (ça marche au féminin) car aujourd'hui c'est jour de fête.

AMUSANT DEUX SECONDES

Allons jeter un coup d'œil aux stands de tirs, histoire de nous essayer aux dernières nouveautés. Hum, eh bien dans l'ensemble, les modes de jeu semblent avoir peu évolué. On retrouve un mode quête aussi palpitant et dynamique qu'une course de gastéropodes, sans oublier les éternels modes arcade et training. Il faut faire feu à tout va et en temps limité le plus souvent. Rien que du classique, en somme. La principale amélioration réside dans le nombre accru de tableaux de tirs, mais pour le reste… On commence alors à enchaîner les défis débiles dans le genre « tirez sur la canette afin qu'elle ne retombe pas sur la Lune ». Fascinant. A force, le malaise s'installe vraiment. Tout d'abord les graphismes se révèlent carrément sommaires. Un bond de plus de dix ans en arrière. Et puis le principe même du jeu paraît désormais un peu vieillot. Face à un écran fixe, vous tirez sur des cibles inanimées, le tout sans enjeu véritable, cela ne risque pas d'enthousiasmer les foules. Alors, bien sûr, ce titre permet de se convaincre qu'on est la personne la plus précise du monde, mais bon, c'est le type de délire qui lasse vite. Pour ceux que ça intéresse, autant se payer un carton à la kermesse du coin.



Il suffit de tirer dans le tas. Hum… super original



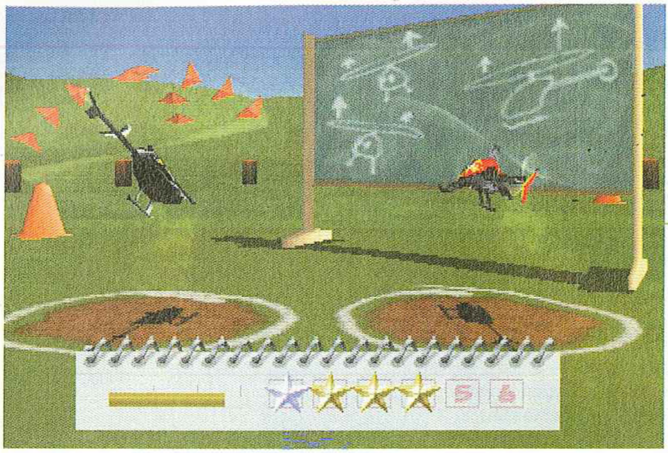
NamcoLand

Dans Point Blank 2, vous évoluez à travers un parc d'attractions dans le plus pur style Disney. Cependant, il ne faudrait pas perdre de vue qu'au Japon, Namco concurrence le géant américain dans ce domaine ! Ainsi, en 1992, Namco a ouvert le Wonder Eggs à Tokyo dont la spécificité est de proposer, quasi uniquement, des attractions « interactives », comprenez par là, pas mal de jeux vidéo. Devant le succès, un second parc baptisé Empire of Eggs a été créé en 1994. Puis en 1996, le Namja Town ouvrit ses portes (toujours à Tokyo). Regroupant plus de 400 divertissements et des reconstitutions de villages des années 50, il devint le plus important parc d'attractions du Japon. Il n'y a pas que Tekken dans la vie !

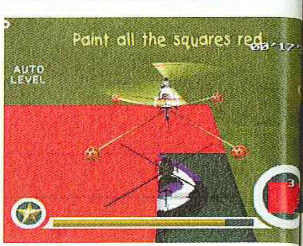


Par Johnny Piano









Un instructeur vous guidera dans vos premiers pas.

RC STUNT COPTER

LES PALES, ÇA CALME ?

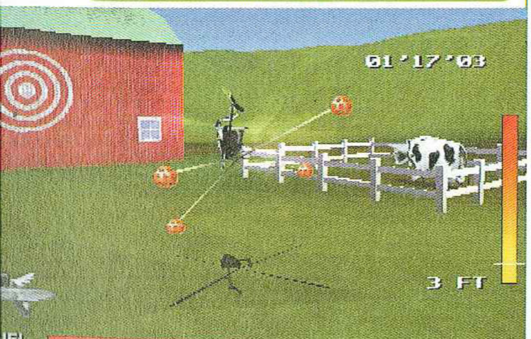
Editeur : Interplay - Disponible en juin 99

Prenez les commandes d'un hélicoptère radio-commandé et cartonnez une grange américaine à moindres frais.





Pas si facile de toucher cette cible !





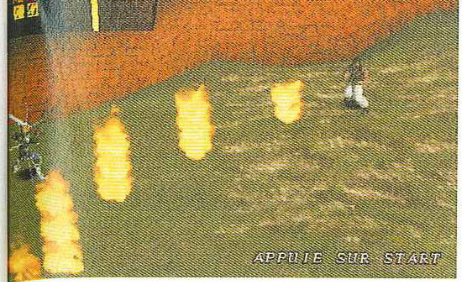
Cela fait maintenant plusieurs mois que nous avons ce jeu de pilotage d'hélicoptères radio-commandés dans le collimateur. Cette fois-ci, nous avons entre les mains une version quasi finale et le jeu s'annonce tout à fait sympathique. Quatre modèles d'hélicoptères miniatures sont proposés : le Vario, le Xcell, le Kyosho et le Hirobo, les spécialistes s'y retrouveront... Une première constatation s'impose : il ne s'agit pas d'un simple jeu d'arcade privilégiant l'action mais bel et bien d'une simulation. Les appareils sont paramétrables dans leurs moindres détails. Le poids du moteur peut varier entre 30 et 60 grammes, le nombre de tours minute est également réglable. On peut modifier la longueur, la direction de rotation et l'angle d'attaque des pales de l'hélice ainsi que la masse du fuselage. Un tas de termes compliqués (qui, j'espère, seront expliqués dans le manuel) comme translationnel, lift coefficient ou X-vaning laissent à penser que ces réglages sont assez pointus pour contenter les amateurs d'hélico.

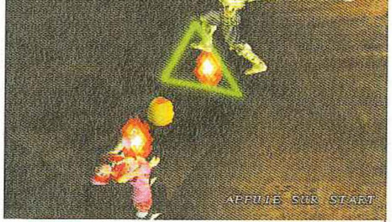
APPRENDRE À PILOTER

Un didacticiel en 10 étapes permet une prise en mains facile de l'appareil. Il fallait bien ça, car le pilotage requiert beaucoup de finesse. Prévoyez un certain temps d'apprentissage avant de pouvoir maîtriser votre hélico. Mais comment font les possesseurs de vrais appareils radio-commandés ? Ils se crashent, en effet, toutes les dix secondes lors des premiers essais ou quoi ? Ici, ça ne prête pas à mal, il suffit de relancer, mais, avec une maquette coûtant plusieurs milliers de francs, ça doit être plus douloureux... Ce logiciel peut donc faire économiser pas mal de sous aux apprentis pilotes. Un sympathique instructeur vous donnera des euh... instructions pour réussir les premiers exercices. Le dernier consistera à crasher son hélico sur une cible peinte sur le mur d'une grange. Pas si facile ! Une variante populaire chez les Anglais consiste à crasher une Mercedes noire sur une pile du pont de l'Alma, mais qu'importe.

Tout cela semble donc plutôt bien parti. Changerons-nous d'avis lors du test final ? Un gars intelligent a dit que seuls les imbéciles ne changeaient pas d'avis. Comme il n'était pas bête, il a entre temps

Par Julien Chièze





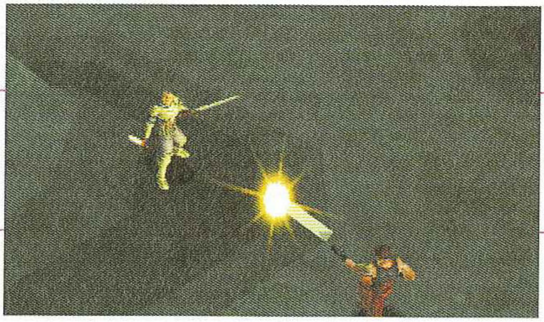
Une attaque reprenant les logos de la manette PlayStation ? Quelle originalité.





Si vous décidez d'envoyer deux magies simultanément, elles se neutraliseront l'une et l'autre. Un classique dans l'esprit de Dragon Ball.



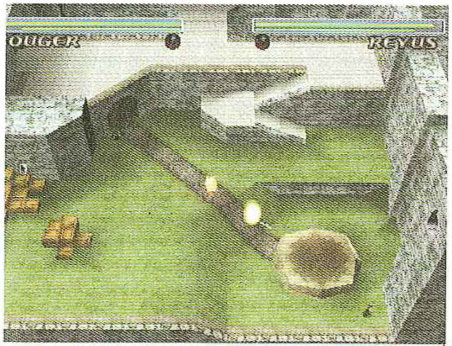


DESTREGA

LE PÉRIL DE L'ORIGINALITÉ

Editeur : Sony C.E. - Disponible en juillet 99

Plus qu'une tendance, une véritable mode ! Les jeux de combats envahissent la PlayStation. Y aura-t-il de la place pour tout le monde ? Sans doute que non.



Des zooms très impressionnants et des combattants de la taille d'une fourmi !



Un bref coup d'œil aux Travellings de ce mois de mai suffira à vous en convaincre. A l'image des bourgeons et du soleil, les jeux de combats font leur grand retour ! C'est sûrement l'époque qui veut ça. Mais doit-on pour autant parler de tendance ou bien n'est-ce qu'une éphémère résurgence ? Eh bien, tout dépendra probablement du succès remporté par les derniers titres du genre parus dans nos vertes contrées. En attendant, Sony n'a pu se résoudre à jouer les attentistes et semble donc décidé à sortir un nouveau titre de « baston plein de finesse ». Son nom : Destrega.

GARDONS NOS DISTANCES

Autant vous l'avouer, lors de sa sortie au Japon en novembre dernier, Destrega nous avait laissé un léger goût d'amertume. Une impression qui, sept mois plus tard, est bien loin de s'être estompée. Le principe de cet énième « bourre pif » s'avère cependant assez intéressant car quelque peu original. Oubliez les zones de combats en 2D se déroulant sur un unique plan et laissez place à un environnement en 3D intégrale permettant une complète liberté de mouvements ! Ainsi, comme dans l'excellent Bushido Blade, la notion d'esquive prend alors tout son sens puisqu'il est littéralement possible de s'enfuir, de se dissimuler derrière un élément du décor ou bien même, de contourner vos adversaires afin d'esquiver leurs attaques. Cependant, ne craignez rien, les affrontements ne se résument pas à une simple adaptation du jeu du chat et de la souris. Courir comme un dératé en refusant tout contact, cela va bien deux minutes, mais ensuite vive la lourdeur ! Pour éviter un tel désagrément, les développeurs ont décidé de doter leurs combattants de pouvoirs des plus impressionnants. C'est une certitude, les fans de Dragon Ball Z ne pourront qu'apprécier. Dès que votre adversaire se situe hors de portée de bras ou de pied, une pression sur un bouton suffira à concentrer rapidement votre énergie et créer ainsi une sorte de boule de feu. Par la suite, en combinant plusieurs touches, vous effectuerez des attaques toujours plus puissantes et dévastatrices qui atteindront leur cible à plusieurs dizaines de mètres de distance. Pourtant, après quelques parties, la manœuvre devient assez répétitive et les combats tournent vite au bourrinage incessant. Alors, même si cela paraît bien improbable, espérons que d'ici sa sortie officielle, quelques améliorations lui soient apportées, sinon…

Changement de cap

Après avoir développé Dynasty Warriors, l'Omega Force Team poursuit sur sa lancée en créant un nouveau jeu de combats. Rien d'étonnant à cela me direz-vous ? Pourtant, à y regarder de plus près, l'attitude du petit studio interne de Koei semble bien atypique. En effet, depuis près de dix ans le développeur nippon avait surtout misé sur des jeux de rôles mâtinés de stratégie. Ainsi, ceux qui parvenaient à dépasser la barrière de la réalisation technique assez terne, découvraient de véritables simulations militaires particulièrement réalistes prenant en compte de nombreuses données aussi bien économiques, diplomatiques que sociologiques. Mais bon, les directives commerciales sont sans pitié et puisque le combat marche mieux que le wargame, la société a dû revoir sa politique d'édition !

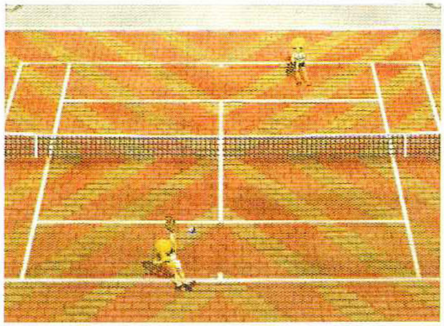
Par Grégory Szriftgiser

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Editeur : Namco - Disponible en juin 99

UN RETOUR INATTENDU

Un grand nom du tennis et un jeu culte associés pour une suite sur PlayStation... Une excellente surprise en vérité. Explications...



Anna Kournikova, 13e joueuse mondiale avec 1 947 points à la WTA (au 19 avril 99), prête donc son nom à la suite de Smash Court Tennis, vieux jeu culte de la Super Nintendo. Dans le même style débridé, il y eut et il y a toujours le cultissime Final Match Tennis de la Nec PcEngine, maintenant vieux de 8 ans, et qui demeure encore à l'heure actuelle l'un des meilleurs jeux de tennis jamais développé toutes consoles confondues ! C'est donc avec enthousiasme que la rédaction accueille cette dernière surprise de Namco. Le programme des réjouissances est assez intéressant et le look amusant du jeu plutôt charmant !



En training, on peut choisir le type de coup, le point du terrain adverse visé, etc.

TENNIS DANS UN PARKING

Ne vous attendez pas à une pure simulation. Si AKSCT (ouf !) propose la plupart des coups et des surfaces du tennis, il n'en reste pas moins un petit jeu d'arcade où le fun passe avant le réalisme. Outre Anna Kournikova, le jeu propose un choix de 23 joueurs et joueuses fictifs. Tournoi, exhibition, simple ou double, à un, deux ou quatre joueurs : toutes les options basiques sont là. Un mode entraînement très complet permettra aux joueurs de se faire à la maniabilité un peu particulière du jeu, et d'apprendre à jouer avec les personnages dont les caractéristiques sont très différentes. 14 terrains vous feront visiter le monde entier et jouer dans tous les types de décors imaginables. Terre battue classique en France ou parking à Osaka, le choix ne manque pas. Très en marge de l'esprit adopté généralement pour la réalisation de ce type de jeux sur PlayStation, AKSCT trouvera, espérons-le, son public : réponse en travelling le mois prochain !

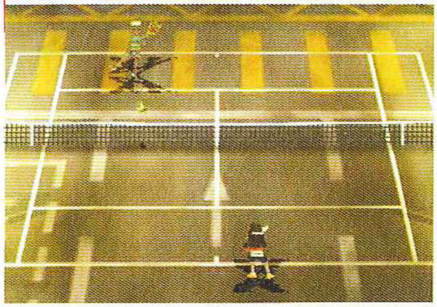
Mademoiselle Kournikova

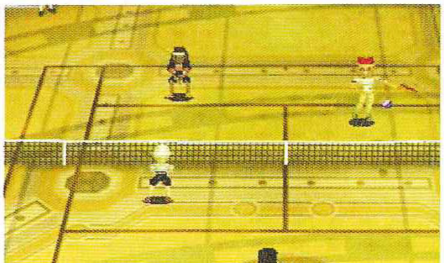
Russe, blonde, et ma foi charmante, Kournikova est à l'heure actuelle classée à la 13e place mondiale selon le classement officiel WTA. Joueuse montante, elle a réussi à parvenir en demi-finale à Wimbledon, face à Martina Hingis, en juillet 97. Même si elle ne s'est toujours pas imposée dans un tournoi majeur du circuit, nul doute que cette championne précoce fera encore parler d'elle dans les années à venir.



D.R.

Vous découvrirez les terrains de tennis les plus inhabituels...





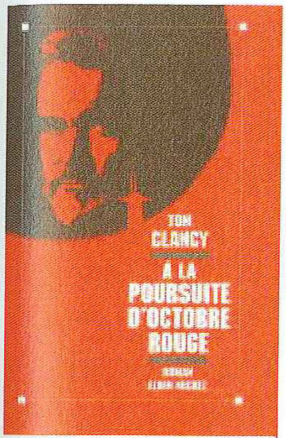


Les 6 caractéristiques des personnages sont très importantes

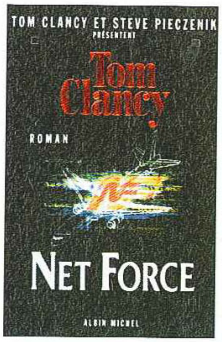
Par Cécile Lando

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

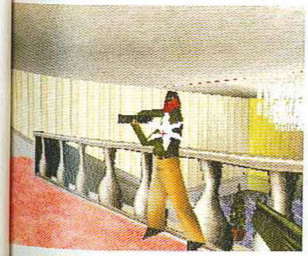
Editeur : Take Two Interactive - Disponible en septembre 99



Quelques adaptations de livres de Tom Clancy ont déjà été portées sur grand écran. Le cinéma et les jeux vidéo semblent puiser une nouvelle source d'inspiration chez cet auteur.



Metal Gear fait des émules. Et c'est tant mieux pour nous ! Dans R6, traduisez Rainbow Six, à la tête d'un commando, vous aurez pour mission l'élimination d'un groupe de terroristes. Stratégie et tactique s'ajoutent au simple « je vois, je tire », vous permettant d'exercer une réelle réflexion avant chaque attaque. Mais voilà, la sortie du jeu est retardée : il faudra probablement attendre septembre 99 ! Pour les fans d'atmosphères clanciesques, rassurez-vous l'auteur vient de sortir un nouveau roman : Net Force. S'inspirant du nec plus ultra des évolutions technologiques et informatiques, le romancier nous transporte en 2010 dans un monde « réel » en totale symbiose avec le monde « virtuel » d'Internet. Le département du FBI spécialisé dans la protection de l'informatique doit soudainement surmonter bugs et dérèglements mettant en danger la vie des citoyens de la planète et l'équilibre économique mondial. S'enchaînent enquêtes policières et intrigues militaires, au travers des deux univers étonnamment impliqués et imbriqués. En attendant Rainbow Six, bonne lecture...





Par Grégory Szriftgiser

CAPCOM GENERATION

Editeur : Capcom/Virgin I.E. - Disponible en juin 99

NOSTALGIQUES, PAR ICI !

D'habitude, prétexte à une incommensurable arnaque, les compilations et rééditions de vieux titres cultes fleurissent sur PlayStation. Virgin s'y met, mais sans l'arnaque !







Voilà qui fait plaisir. Plutôt que de proposer séparément et au prix d'un jeu normal les 5 volumes de la série des Capcom Generation, Virgin nous fait un cadeau de valeur : les 4 premiers volumes réunis en un seul pack, pour 249 F ! Sortis il y a quelques mois de cela au Japon, les Capcom Generation ne sont pas sans rappeler les Namco Museum : il s'agit de compilations de titres anciens de l'éditeur, réunis sur un même CD, dans un même coffret. Pour tous ceux qui sont de vieux fans des titres d'arcade cultissimes, c'est une aubaine à ne pas laisser passer. Commercialiser 4 disques à ce prix, c'est une performance qui mérite d'être saluée, pour ne pas dire franchement encouragée. S'il est de notre coutume de critiquer les politiques commerciales de certains éditeurs, force est de reconnaître que Virgin I.E. est sans doute le seul à véritablement adapter le prix de ses produits au regard de la nature de ceux-ci. Chapeau !

4 C.D. 13 JEUX, 249 F !

Eh oui, d'autant qu'il ne s'agit pas que de pauvres jeux oubliés de tous. Ce sont ici les meilleures productions de Capcom qui sont proposées. Au rang des jeux de tirs traditionnels, nous avons 1942, 1943, 1943 Enhanced, Exed Exes et Vulgus. En arcade, on retrouvera avec un plaisir non



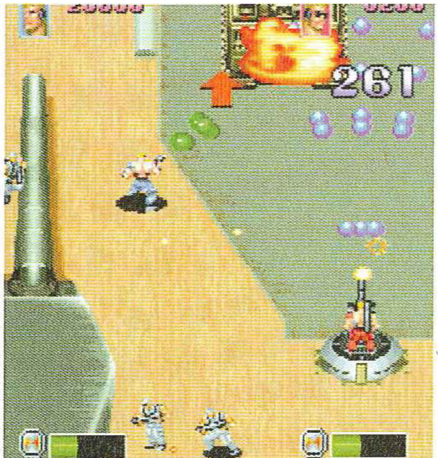
Gros succès en arcade, 1943 fut adapté sur de nombreuses consoles.





Un jeu qui reste dans toutes les mémoires. Super Ghouls'n'Ghosts : bonus innombrables, graphismes réussis, humour et challenge !

dissimulé les très cultes Commando 1 & 2, secondés par leur dérivé Gun Smoke et d'autres titres plus anciens comme Higemaru. Enfin, top du top à notre avis, le rayon plate-forme avec Son Son, mais surtout Ghost'n'Goblins, Ghouls'n'Ghosts et Super Ghouls'n'Ghosts. Nous pourrons ainsi retrouver avec plaisir le petit père Arthur, en lutte contre une armée de morts vivants déchaînés. Enfin, presque pour la première fois, une compilation intéressante, riche et à prix modéré. Les nostalgiques s'y retrouveront avec plaisir, aucun doute ! Les nouveaux venus pourraient aussi en profiter pour découvrir une forme de jeux quasiment disparue… et peut-être comprendre pourquoi certains regrettent l'époque de la 2D !



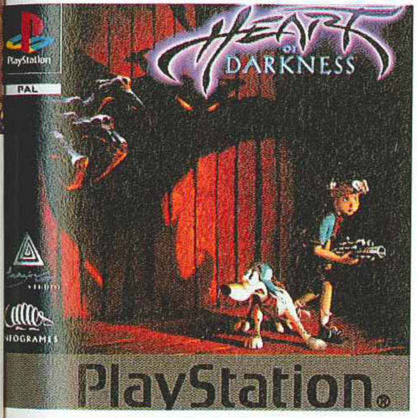


LES NOUVEAUTÉS PLATINUM

UN MOIS DE MAI ENCHANTEUR

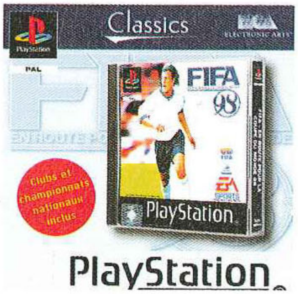
Très populaires, les Platinum continuent sur leur lancée. De nouvelles sorties pour tous les adeptes des hits... 1998. À ne pas manquer.

« Au mois de mai, fait ce qu'il te plaît ! » Hum, eh bien, pourquoi ne pas jouer alors ? Et puis, tant qu'à faire, pourquoi ne pas en profiter pour découvrir à moindres frais d'anciens chefs-d'œuvre PlayStation. Tchling... chefs-d'œuvre, moindres frais... ne parlerait-on pas de titres Platinum par le plus grand des hasards ? Hé hé, bien vu et croyez-nous, ce mois-ci, les nouveautés à 169 francs valent vraiment le coup d'œil. Commençons par l'inégalable Gran Turismo ! Eh oui, à partir du 21 mai, la simulation automobile ultime sera désormais à la portée de toutes les bourses. Apprendre à conduire n'aura jamais été aussi divertissant. De leur côté, que les amateurs de grandes aventures se rassurent, ils n'ont pas été oubliés. En effet, en ce merveilleux mois de mai, Heart of Darkness et Final Fantasy VII intégreront la gamme Platinum. Et comme nous le soulignions le mois dernier, FFVII en Platinum (et même si l'accord n'est pas encore tout à fait finalisé), cela signifie que Final Fantasy VIII devrait arriver bientôt en Europe. Enfin, les adeptes du football ne manqueront pas la sortie de FIFA 98 En route pour la Coupe du Monde que vous retrouvez comme ça au passage, l'air de rien, dans notre offre d'abonnement. Et zou, un peu de pub !









Par Jean Santoni

RIVAL SCHOOLS 2

LE JEU QUI REDOUBLE SA SECONDE

Editeur : Capcom/Virgin I.E. - Disponible en : non communiqué

Meilleur jeu de combats sorti sur PlayStation en 1998, Rival Schools voit enfin une suite annoncée, pour le plaisir des cancres et des autres.



Une phase jeu de combats que connaissaient déjà les joueur européens.





Alors qu'en France, Rival Schools se résumait en un excellent et farfelu jeu de combats, au Japon, le titre comprenait une partie aventure inédite et originale. Tronquée lors de l'adaptation française, cette partie aventure proposait au joueur d'incarner un élève qu'il avait créé de toutes pièces dans un jeu d'aventure à la Baphomet. Le but était de se faire des amis parmi les autres personnages et d'apprendre des techniques de combats afin de devenir très fort et pouvoir ensuite utiliser son propre perso dans la phase combat proprement dite. Jugé peut-être trop difficile à traduire ou à adapter en français, tout cela a disparu de la version européenne et constitue le coeur de la suite de Rival Schools. Toujours dans la peau d'un élève dont le joueur aura choisi l'apparence physique et le caractère, il faudra une fois de plus passer une année dans l'école où sont scolarisés les héros du jeu et devenir l'ami de ceux (celles) dont on souhaite acquérir les techniques de combats.

UN HUMOUR TOUJOURS DÉCALÉ

Par rapport à la première version du soft, les options sont assez nombreuses. Le joueur pourra désormais draguer l'élu(e) de son coeur, en allant en boîte de nuit où un mini-jeu de danse l'attend.





Des discussions passionnantes entre les différents protagonistes du jeu

Calqué sur Bust a Groove, ce mode est original et amusant. De nouvelles épreuves sportives, comme la course à pied, font aussi leur apparition afin de monter sa cote de popularité lors des championnats inter-scolaires. Au niveau du jeu de combats proprement dit, Rival Schools 2 propose deux personnages inédits. Le premier, Nagaru, est un élève de terminale, champion de natation, qui arbore sans honte slip de bain et bonnet en toutes circonstances. La seconde se nomme Ran et est une petite peste de première. Reporter pour le journal du lycée, elle combat à l'aide de son appareil photo type paparazzi en flashant et éblouissant ses adversaires. On peut aussi compter sur Capcom pour avoir renouvelé les coups spéciaux et les mouvements des personnages qui étaient présents dans le précédent volet. Décalé et amusant, Rival Schools 2 promet d'égaler en excellence son aîné. Ne reste plus qu'à savoir si Virgin compte commercialiser le produit en Europe avec cette partie aventure primordiale. Un petit effort monsieur Virgin...



Des écoles populaires

Vendu à 45 000 exemplaires dans notre beau pays, Rival Schools premier du nom a su se forger une réputation parmi les joueurs les plus exigeants. Grâce à une ambiance délirante et une jouabilité qui permet à la fois de se battre de manière technique et irréfléchie, Rival Schools est un titre qui, on l'espère, verra sa suite commercialisée en Europe. Vu le succès du



Par Edouard Duchamp



BUST A MOVE 2

LA FIÈVRE DU SAMEDI SOIR

Editeur : Enix - Disponbilité non communiquée

Notre chouchou 98 revient... au Japon. Une suite toujours aussi géniale qu'on espère voir arriver en Europe bientôt.



Comet, la nouvelle petite serveuse, est la soeur de Frida, grande absente de cette nouvelle mouture du jeu.

Bust a Move, connu chez nous sous le nom de Bust a Groove (Move étant le titre du célèbre jeu de réflexion) a conquis le coeur de nombreux joueurs. Première simulation de danse sur PlayStation sortie en Europe en novembre dernier, Bust a Groove reprend du service au Japon avant d'être - peut-être - adapté en France, un jour. Au programme, 10 danseurs toujours aussi adeptes de la groove-attitude. Heat le rappeur-pilote, Strike le gangster, Hiro le roi du disco, Shorty la lolita, Kapoera l'extraterrestre rasta, Kelly la fliquette et Kitty-N l'héroïne de comics faisaient déjà partie du premier volet. S'ajoutent à cette galerie, Tsutomu le petit danseur traditionnel japonais, Comet la serveuse de sushi drive-in et Bio le zombi. Chacun de ces personnages possède des pas de danse originaux et entre dans le tournoi de danse organisé par la nation Groovetron.

GROOVE À MORT

Le but du jeu reste le même, à savoir remporter des défis de danse. Pour jouer, on doit tout simplement appuyer sur les diverses flèches et boutons qui apparaissent à l'écran en suivant le rythme de la chanson. Toutefois, Bust a Groove 2 est, malheureusement, un peu moins innovant que ce à quoi on aurait pu s'attendre. Les chansons, différentes du volet précédent, ont un peu moins la pêche et sont plus lentes, plus « groovy » comme dirait l'ami Austin Powers. Les véritables connaisseurs regretteront l'absence de la très sexy Frida (c'est un scandale !), mais retrouveront rapidement leur marque tant cette suite ressemble au premier opus. Mais après l'insuccès du premier volet en Europe, a-t-on vraiment une chance de voir ce titre arriver chez nous ?







Kelly est toujours aussi langoureuse lorsqu'elle danse.

Par Julien Chièze

LES PUBLICS PC ET PLAYSTATION ONT PARFOIS DU MAL À SE COMPRENDRE. CEPENDANT LE SPORT ET LES DOOM-LIKE CONSTITUENT DES CENTRES D'INTÉRETS COMMUNS, ALORS POURQUOI SE GENER ? PLUS BESOIN DE CARTE 3D... DÉSORMAIS IL SUFFIT D'APPUYER SUR START !

Le grand retour des jeux PC sur PlayStation



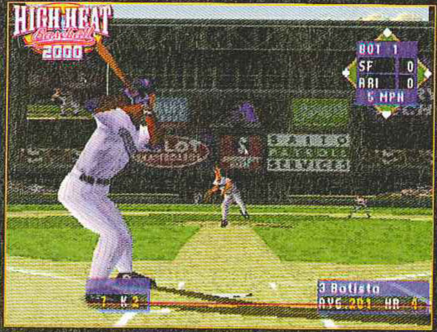




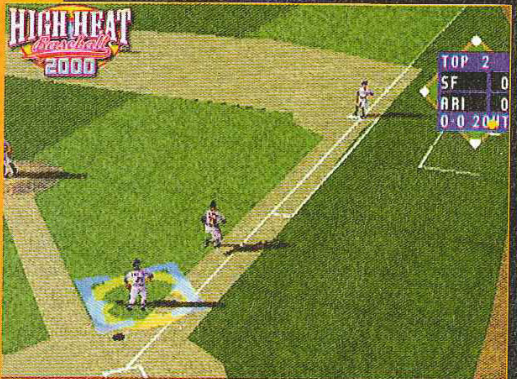


DAIKATANA

Dans la vie, sans vraiment savoir pourquoi, il existe des éléments au caractère immuable dans le genre : « la pluie ça mouille » ou bien « le vent fait sécher vos cheveux mouillés », etc. Eh bien pour John Romero (le créateur de Doom), c'est la même chose ! En effet vous aurez beau chercher, cet homme ne sait accomplir qu'une tâche : créer des Doom-like, des Quake-like... vous m'aurez compris, ce charmant monsieur est parrainé par Familles de France ! Son nouveau titre plein de finesse Daikatana (vive le jeu de mots) s'apprête à sortir sur PC et une version PlayStation suivra dans la foulée. Vous êtes Hiro Miyamoto (en hommage au créateur de Mario) grand maître ès arts martiaux et scientifique de renom accompagné par deux acolytes tout aussi capés. Votre but dans la vie ? Retrouver la daikatana une épée de légende détenue par l'infâme Michi Mishima. Pour y parvenir, vous devrez arpenter de longs et lugubres couloirs à travers quatre époques du Japon futuriste à San Francisco, en passant par la Norvège sans oublier la Grèce antique. Pour peu on se croirait dans une aventure de miss Lara, mais bon. Dans le fond, les développeurs de Ion Storm ont ressorti les bons vieux poncifs du genre avec 25 armes de folie plus destructrices qu'un essaim de criquets sur un champ de maïs, des ennemis à l'IA bondissante et des décors en intérieurs/extérieurs de bonne facture. En attendant Quake 2 d'Activision, l'invasion des Doom-like n'est pas encore finie sur PlayStation !







HIGH HEAT BASEBALL 2000

Question : quelle est la similitude entre un sabre et une batte de base-ball ? Eh bien c'est simple, l'un comme l'autre peuvent servir à la fois d'arme ou d'accessoire sportif. Dans le cas présent, nous nous servirons des battes non pas pour écraser des citrouilles mais plutôt pour renvoyer de petites balles blanches. Allez hop, enfilez une casquette, mâchouillez un chewing-gum et vous voici fin prêt pour la compétition ! Directement adapté de la simulation du même nom sur PC, High Heat Baseball 2000 plongera en extase les adeptes de ce sport. La beauté graphique des 37 stades officiels du championnat américain (merci la haute résolution) et la motion capture des 750 joueurs présents permettent de baigner dans une ambiance réaliste. On jetterait presque du pop corn sur sa télévision. Le déroulement d'une partie est somme toute assez classique malgré l'apparition d'un Guess et TruPitch permettant une plus grande flexibilité de choix lors de vos lancers. Bref 3DO nous propose un titre de qualité qui sans égaler son équivalent PC - on déplorera la disparition du mode carrière - parvient à trouver un juste équilibre

INTERDIT aux + de 18 ANS

GT change son fusil d'épaule et tente de séduire les enfants, avec Dreamstory. Un titre sublime où les joueurs et joueuses sont invités à découvrir le royaume des rêves...

Editeur : GT Interactive - Disponible en novembre 99

DREAMSTORY

LE RÊVE DE TIM & LOLA







Par une chaude soirée d'été, Tim & Lola, deux charmants petits bambins, s'apprêtent à rejoindre le royaume des rêves. Avant de s'endormir, leur maman les borde et leur raconte que le monde des songes est peuplé de petites créatures qui peuvent exhausser leurs souhaits : les Wings. En effet, lorsqu'on rencontre un des ces êtres, tout devient possible et on peut se métamorphoser en n'importe quel personnage de son choix. Seulement voilà, non loin de la demeure de nos deux chérubins, vit Insomniak, un affreux vieillard grabataire, qui décide de transformer le royaume des rêves en royaume des cauchemars. Il ne supporte pas que des enfants puissent paisiblement dormir, alors que lui ne parvient jamais à trouver le sommeil ! Ainsi, il transforme les gentils petits Wings en créatures infernales, que Tim & Lola devront affronter dans leurs rêves...

L'avis de Morgan, 9 ans

Dreamstory est super beau. Les niveaux sont colorés, l'animation réussie et la jouabilité bien meilleure que dans Rascal. On peut aller partout et découvrir de nombreux endroits différents. Les personnages sont amusants et peuvent se transformer. Vivement que le jeu arrive !







FREUD AURAIT DU BOULOT

Ainsi débute Dreamstory, un jeu de plates-formes entièrement en 3D développé par les Anglais d'Eurocom pour le compte de GT Interactive. Visant un public très jeune, il vous plonge dans un univers onirique et pastel, peuplé de monstres gentils (oui, c'est le paradis...) et d'engeances maléfiques. Incarnant au choix Tim ou Lola, vous vous déplacerez en toute liberté dans une demi-douzaine d'univers richement détaillés, où vous serez amené à vous transformer en robot, en homme des cavernes ou encore en ninja. Pour finir chaque niveau, le principe est simple : collectez un certain nombre d'objets, pourfendez un maximum d'ennemis et trouvez la sortie. Le concept du jeu est donc très basique, voire simpliste... Par contre, là où Dreamstory assure vraiment, c'est au niveau esthétique. Le moteur 3D est extrêmement fluide et les niveaux vraiment magnifiques. Nul doute que les joueurs en bas âge apprécieront les qualités visuelles du jeu. Reste maintenant à savoir s'ils trouveront intéressant de diriger deux gamins peu charismatiques. Car, par expérience, on sait que les enfants

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES



Dingue ça ! La PlayStation 2 continue de faire rêver joueurs et éditeurs, et il est donc naturel que le nouveau bébé de Ken Kutaragi reste l'un des sujets de prédilection de ce mois de mai. Un mois où les news font ce qui leur plaît ? Eh bien, pas tout à fait. En effet, entre les procès perdus par Sony, les déboires de GT et les accusations selon lesquelles des jeunes deviendraient meurtriers à cause de certains jeux vidéo… il n'y a rien de véritablement réjouissant…

La PlayStation 2 rejette Microsoft

Derrière la guerre Sony-Sega se dissimule en fait un autre affrontement tout aussi important impliquant Goliath-Microsoft (Sega) et David-Linux ! A l'origine du conflit, il s'agit de définir quel sera l'OS de la future PlayStation 2. Pour résumer, l'OS ou Operating System est en fait le centre nerveux de votre console ou de votre PC, c'est le programme qui sert à le faire fonctionner. Il en existe de nombreux dont les spécificités diffèrent quelque peu selon la plate-forme d'utilisation. Ainsi, sans entrer dans les détails, on retrouve MacOS sur les ordinateurs Apple/Macintosh, le célèbre Windows sur près de 90 % des PC mais aussi une version allégée baptisée C.E. sur la Dreamcast (la console 128 bits de Sega), sans oublier le petit Linux, un prolongement d'UNIX développé par Linus Torvalds, et dont les particularités sont d'être à la fois multi-plate-forme, mais aussi d'avoir un code source ouvert à tous. Il est donc possible de faire évoluer le programme selon ses besoins propres, ce qui constitue un énorme avantage pour les programmeurs. Cet avantage, Sony a souhaité en tirer parti pour permettre aux futurs développeurs PlayStation 2 de pouvoir programmer avec une grande souplesse et plus d'aisance. Ainsi, en incorporant Linux dans la machine de jeu ultime, Sony lui offre un véritable tremplin pour s'imposer face à l'incontournable Windows de Microsoft. Car, si la plupart des informaticiens apprécient Linux, ce dernier reste encore peu connu par le grand public. Bill Gates n'a décidément pas le vent en poupe, ces derniers temps !

Square fait le ménage

Difficile de plaindre Squaresoft. Et pourtant comme s'ils craignaient d'une certaine manière l'arrivée de la PlayStation 2, les milliardaires du jeu vidéo ont décidé de se restructurer afin de mieux s'adapter aux nouvelles exigences d'ordre technique, mais surtout d'engranger toujours plus de bénéfices. Il est vrai que ces derniers temps, le géant nippon, réputé pour ses RPG (Final Fantasy) ou ses jeux d'aventure (Secret of Mana), semblait quelque peu se disperser avec la sortie de jeux de courses (Chocobo Racing), de jeux de tirs (Einhänder), de jeux de combats (Ehrgeiz) aux succès parfois plus que mitigés. Et vu l'inflation des coûts de développement, Square a préféré stopper cette relative hémorragie. Ainsi, d'ici à mars 2000, Square souhaite constituer 8 compagnies annexes qui, bien que dépendantes de la maison mère (dans laquelle sera intégrée l'équipe responsable des Final Fantasy), pourront se mettre à la disposition d'autres sociétés de jeux vidéo. En pratique cela signifie que chaque maison d'édition pourra faire appel au savoir-faire des programmeurs de Square. Et, du savoir-faire, les p'tits gars de Square en ont à revendre. De plus, l'activité de l'éditeur se recentre donc autour de ses séries phares, limitant désormais sa

Sony refuse l'émulation Acte II

Les émulateurs finiront-ils par signer l'arrêt de mort des consoles ? En tout cas, leur récente profusion semble menaçante. Ainsi, après avoir été débouté par la cour de justice de San Francisco, dans l'affaire qui l'opposait à Connectix (voir PM n°29), Sony vient à nouveau de perdre son procès face à un émulateur PlayStation, sur PC cette fois-ci, répondant au nom de Bleem !. Pour David Herpolsheimer, responsable marketing de Bleem !, la victoire paraissait ne faire aucun doute. « Nous sommes vraiment satisfaits de la décision rendue par la cour car nous maintenons le fait que Bleem ! constitue un avantage pour Sony. Il permettra en effet d'élargir le public de la PlayStation aux joueurs du monde PC. » Ainsi, même s'il est vrai que Sony réalise la quasi totalité de son chiffre d'affaires grâce à la vente de jeux et non de sa console, il n'en est pas moins vrai qu'un émulateur reste une copie d'un programme informatique dont les droits appartiennent exclusivement à leur propriétaire, en l'occurrence Sony C.E. ! Pire, contrairement au Virtual Game Station de Connectix, Bleem ! tire parti des diverses accélérations 3D disponibles sur PC. Les jeux gagnent alors en qualité esthétique, mais ne sont plus présentés dans une forme maîtrisée par son développeur. Il y a donc une altération du produit, ce qui est strictement illégal ! Bref, les affaires d'émulateurs n'ont pas fini de faire parler d'elles.



Le coin du Net

Après les merveilles du mois dernier, nous vous proposons à nouveau de découvrir les plus belles vidéos disponibles sur le Net. Au programme, la démo technique de Tekken qui devrait finalement devenir l'un des tout premiers titres PlayStation 2, l'incontournable film d'animation sur Final Fantasy, le sombre Shadowman et l'énigmatique Koudelka. Et puis, s'il vous reste un peu de temps, jetez un coup d'œil sur le site officiel de la PlayStation en français. Un site tout nouveau, tout beau.

PlayStation France

http://www.playstation.tm.fr

Sur le Net, des sites traitant de l'actualité PlayStation, il en existe des centaines de milliers, environ 500 000 pour être précis. Pourtant, pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Shakespeare, difficile de s'y retrouver. Sony a finalement entendu vos soupirs et, depuis vendredi 16 avril, le site officiel français a ouvert ses portes. Bon alors, c'est vrai qu'il aura fallu en attendre du temps, mais au moins le contenu se révèle de qualité. Des infos, un index de tous les jeux parus, un historique de la console, des concours,... Un site complet et bien mis en page qui devrait apaiser votre curiosité.

Tekken PlayStation 2

http://www.gamefan.com/newhotinfo/hotinfo.asp?storyid=900

Vous avez été stupéfait par les images de notre casting ? Alors nous vous proposons maintenant de prendre une grande baffe en visionnant cette vidéo ! Malgré le passage des 32 aux 128 bits, Jin et Paul n'ont vraiment rien perdu de leur style et vous allez pouvoir vous en rendre compte. Argh ! après cela, si vous ne rêvez pas de la PlayStation 2, eh bien il est temps de laisser tomber les jeux vidéo. Vous savez, la poterie, c'est très bien aussi.

Final Fantasy le film

http://www.gaming-intelligence.com/features/ffmovie/ffmoviemedia3.html

Squaresoft ne fait pas que des jeux, puisqu'à leurs heures perdues, les créateurs de Final Fantasy réalisent un film sur la série ! Hum, vous vous repassez Toy Story en boucle ? Vous n'avez acheté Soul Blade que pour sa séquence d'intro ? En un mot, les images de synthèse vous attirent ? Eh bien apprêtez-vous à tomber en extase devant ce qui s'annonce comme le film d'animation le plus abouti de ces dix dernières années. Et puis 2001, on va essayer de se persuader que c'est demain...

Shadowman

http://www.acclaim.net/games/shadowman/quicktime.html

Présenté le mois dernier, vous souhaitiez en savoir un peu plus sur Shadowman et ses aventures mâtinées de mystères vaudou. Tant mieux. Grâce à cette vidéo, vous allez tout de suite comprendre de quoi il en retourne. Ah, pendant que j'y suis, si vous trouvez l'ambiance vraiment glauque, c'est normal, car Shadowman s'annonce comme l'un des titres les plus sombres de la PlayStation. Jetez donc un oeil en Making Of.

Koudelka

http://www.gamefan.com/newhotinfo/hotinfo.asp?storyid=948

Créé par d'anciens membres de Squaresoft, Koudelka a tout pour devenir l'un des titres majeurs de cette fin d'année... au Japon. Techniquement superbe, à l'ambiance angoissante, voici le jeu d'action/aventure qui prouve que la PlayStation peut encore nous surprendre. Une vidéo indispensable. Allez, prions tous pour qu'il arrive en France !

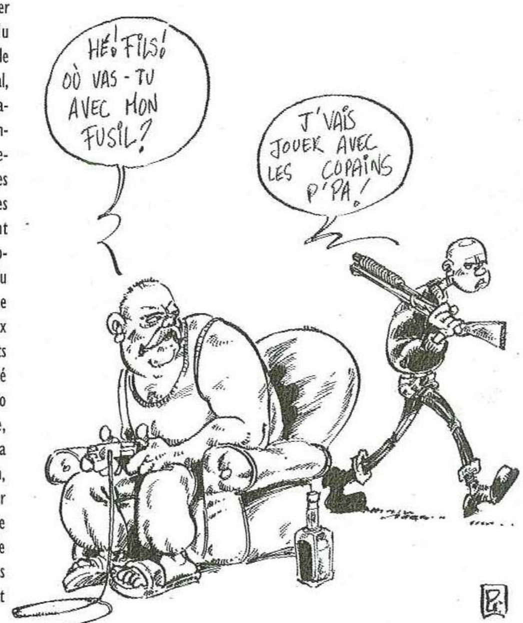
Lara star de la pub



Conduire à peu près toutes les voitures de la gamme Seat semble avoir bien amusé la charmante Lara. Alors, c'est décidé, entre chaque épisode de sa longue aventure vidéo-ludique, la miss va enchaîner les spots publicitaires. Et là, croyez-nous, Eidos se frotte les mains. Dernière folie de notre Indiana Jane : faire la promo des boissons énergétiques Lucozade ! C'est amusant de savoir qu'auparavant, pour promouvoir sa boisson, cette société anglaise n'avait fait appel qu'à des champions d'athlétisme, de foot ou de rugby. Mais Lara est devenue une star aux atours si charmeurs qu'on ne lui refuse rien. Alors, entre une pub pour le dentifrice et une autre pour la lessive, voici ce que nous risquons d'apercevoir. Lara va devoir montrer ses qualités athlétiques en s'échappant d'un labyrinthe alors qu'elle est poursuivie par des chiens particulièrement affamés. A chacune de ses foulées, sa barre d'énergie s'épuise lentement. Puis soudain, vlan, pas de chance, un infranchissable ravin coupe net sa course folle. Pas un instant à perdre, la belle dégaine une canette de Lucozade et, tandis qu'elle l'absorbe d'un trait, sa barre d'énergie se remplit. Pleine de force, Lara bondit de l'autre côté du précipice, son éternel sourire commercial aux lèvres ! Le début du n'importe quoi pour Lara.

Les jeux vidéo au banc des accusés

En France, alors que l'organisation Familles de France intensifie sa lutte face aux jeux vidéo dits violents, aux Etats-Unis, un procès sans précédent s'apprête à mettre en accusation Sony Computer Entertainment, Sega et Nintendo. Etat du Kentucky, le 1 décembre 1997. Dans la petite ville de Paducah, à la sortie des cours, Michael Carneal, âgé alors de 14 ans, ouvre le feu sur ses camarades. Trois étudiants tombent inanimés sous l'impact des balles, tandis que d'autres sont grièvement blessés. Les Etats-Unis resteront de longues semaines sous le choc. Le 12 avril dernier, les parents des victimes annoncent qu'ils portent plainte contre deux sites Internet à contenu pornographique, les distributeurs et les réalisateurs du film The Basketball Diaries (dans lequel joue Leonardo DiCaprio), ainsi que les principaux constructeurs de jeux vidéo. En effet, les parents des victimes ont la certitude « que l'assassin a été influencé par les films qu'il a vus, les jeux vidéo auxquels il a joué (sont accusés Doom, Quake, Mortal Kombat) et les sites Internet qu'il a visités. » Des paroles martelées par Jack Thompson, avocat des familles, qui a affirmé vouloir toucher violemment les sociétés concernées et réclame 130 millions de dollars (environ 730 millions de francs) à titre de dédommagement pour les familles. Un procès dont nous attendons le verdict avec impatience tant ses répercussions pourraient être importantes pour le secteur du jeu vidéo. Une chose est certaine : si les plaignants obtenaient gain de cause, vous pouvez être sûr que Familles de France profitera de l'occasion pour amplifier son action, un nouvel argument à l'appui !



Les incontournables

Les plus attendus

C'est la révolution au pays du jeu de combats ! Alors que Tekken 3 occupe la plus haute marche du podium, les challengers de talent ne manquent pas. Reste à savoir si le genre suscitera de nombreuses vocations parmi les joueurs. Ce n'est franchement pas gagné.

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

Course auto



Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.



Colin McRae Rally
Editeur : Codemasters



Rollcage
Editeur : Psygnosis



Driver
Editeur : GT Interactive

Combat



Tekken 3
Editeur : Namco



Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE



Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE



Rival Schools 2
Editeur : Capcom

Sport



FIFA 99



Yannick Noah



Knockout Kings 99



Prince Naseem

RPG/aventure
Action/aventure
Jeux de tirs
Plate-forme
Bizarre

LES INCONTOURNABLES

LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure



Final Fantasy VII

Editeur : Squaresoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Sony C.E.



Wild Arms

Editeur : Sony C.E.J



Final Fantasy VIII

Editeur : Squaresoft

Action/aventure



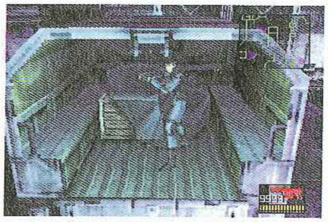
MediEvil

Editeur : Sony C.E.



L'Exode d'Abe

Editeur : GT Interactive



Metal Gear Solid

Editeur : Konami



Soul Reaver

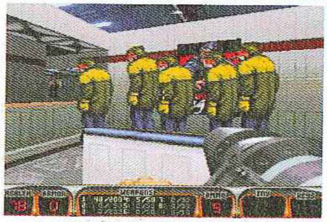
Editeur : Eidos

Jeux de tirs



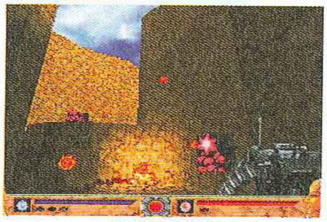
Colony Wars Vengeance

Editeur : Psygnosis



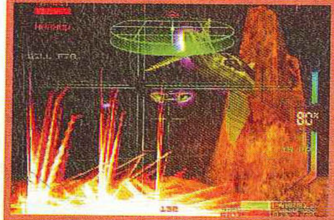
Duke Nukem 3D

Editeur : GT Interactive



Exhumed

Editeur : Take 2 Interactive



G-Police 2

Editeur : Psygnosis

Plate-forme



Crash Bandicoot 3

Editeur : Sony C.E.



Spyro le Dragon

Editeur : Sony C.E.



1001 Pattes

Editeur : Disney Interactive



Croc 2

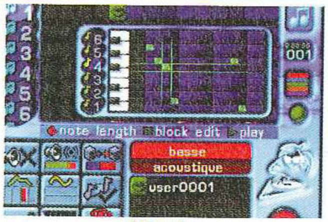
Editeur : Electronic Arts

Bizarre



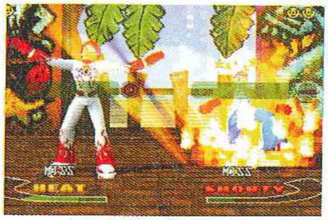
Devil Dice

Editeur : Sony C.E.



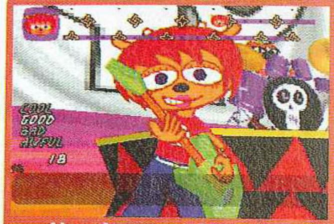
Music

Editeur : Codemasters



Bust a Groove

Editeur : Enix



Um Jammer Lammy

Editeur : Sony C.E.

INTERNET

Comme chaque mois, énormément de courrier. Et, pour la première fois, c'est une lettre venue de l'étranger qui a été sélectionnée. Vladimir 14 ans de Kief me pose la question suivante « Vespdiep bourouski Windows98 bakoutchniev ? ». Ah ! ah ! ah ! sacré Vladimir.

ÇA NE S'ARRANGE PAS

Belmard Online

AMER.com (TM) WEBCAMER

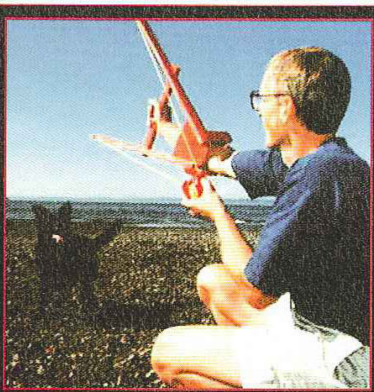
Le Printemps vient de lancer un nouveau concept, ca s'appelle le Webcamer. Le principe est simple, un homme monté sur roller est équipé d'une caméra et d'un ordinateur relié à Internet. Vous lui demandez de se diriger vers un rayon, et hop, vous faites votre shopping. Cela dit, faut vraiment être stupide pour acheter par… tiens, l'Aspirtout 2000… En promotion en plus, hmmm. Pour l'achat de deux Aspirtout, le troisième est gratuit. Hop, je prends. Demain, j'achète l'« écono-poil », et « toilette sent bon ».

http://www.webcamer.com/ et http://www.printemps.fr/

Va chercher !

Sur ce site, vous pouvez acheter des tas de gadgets débiles pour votre ami à poils (nos lectrices ne confondront pas avec monsieur). La promo du mois, c'est le lance-baballe. Avec ça, votre chien devra prendre un taxi pour aller chercher la balle. Le truc génial, c'est que vous pouvez lancer tout et n'importe quoi avec cet appareil, des mains d'enfants, si vous avez un pitbull par exemple, ou des boules de pétanque sur les pigeons, les possibilités sont infinies. Ah, c'est le Docteur Klein qui va être fier de moi !

http://www.coolpetstuff.com/

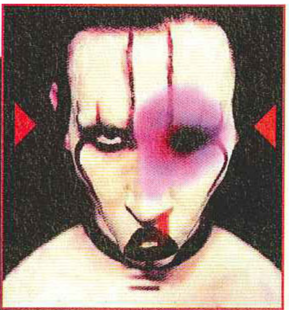


CoolPetStuff.com



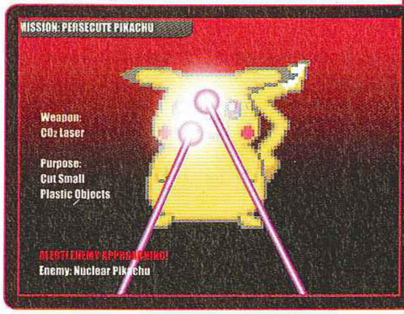
Tuer c'est mal





Tuer des gens, ça peut sembler cruel, mais lorsque les victimes s'appellent Britney Spears, Marilyn Manson, Blackstreet Boys, Leonardo DiCaprio et que ça se passe sur Internet, on aurait tort de se priver. Tout commence par un briefing où on vous explique votre mission. Moi, j'ai giflé à mort Marilyn Manson, avec un malin plaisir. Evidemment, si vous souhaitiez vraiment tuer une de ces personnes, la rédaction de PlayStation Magazine ne pourrait en aucune façon être tenue pour responsable. (Avec ça, je suis couvert).

http://www.newgrounds.com/assassin/index.html



Trop de la balle

MCM, la chaîne des djeun's, vient d'ouvrir sa page web dédiée aux mêmes djeun's. Ça sent encore un peu la peinture fraîche à l'intérieur mais tous les djeun's sont déjà unanimes :

Laurent T : « Grâce à MCM, je suis chébran. »

François M : « Depuis que je regarde MCM, je suis câblé. »

Ginette R : « Maintenant, je suis in, merci MCM. »

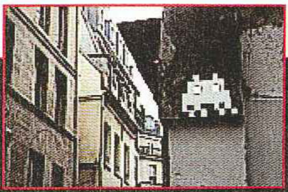
Le site devrait rapidement devenir incontournable pour les fans de musique de djeun's, un peu comme http://www.dotmusic.com/ en Angleterre. On y trouve, pour le moment, des infos sur les concerts à venir, des news fraîches, des extraits de disques, une webcam, une boutique…

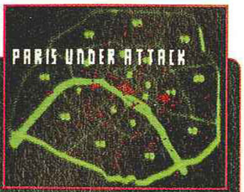
www.mcm.net



Cyber Art

Les spaces invaders débarquent, préparez-vous à recevoir des sondes anales. Un peu partout dans Paris, des mosaïques de navettes pixellisées sont collées sur les murs. Sur la page web de l'artiste, on peut voir la propagation des aliens dans la capitale. Il semblerait que les aliens aiment zoner du côté de la Bastille et du Châtelet. Pour ceux qui souhaitent acheter une des œuvres de Double S, il leur suffit de contacter L'Epicerie au 01 42 78 00 10.











Par Vladimir Sebansky (seb@pauvkeum.com)

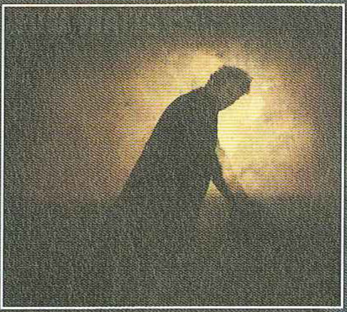
ZIK

La tentation de l'éclectisme nous a encore méchamment séduits : chanteur à la voix pleine de whisky, légende alterno française, collectif de rappeurs franco-suisses ou technoïdes italiens, la rubrique zik se la joue toutes directions.

DES CD PARTOUT

Tom Waits

Mule Variations
[Epitaph/Pias]



Six longues années ont passé depuis la sortie du dernier album de Tom Waits. Entre temps, nous n'avions eu qu'une malheureuse compilation sans surprises à nous mettre sous la dent, sortie l'année dernière. Pas grand-chose, jamais l'artiste n'a aussi bien porté son nom tant l'attente fut longue. Cette année, enfin, arrivent les nouvelles créations sonores de notre gars Tom Waits, 16 titres réunis sous l'intitulé Mule Variations. Après une première écoute, on frôlera la déception : pas de grande surprise ici, pas de grand virage ou de révolution. On retrouvera des ambiances quasi similaires à Bone Machine, l'avant dernier album. Même alternance de chansons torturées aux sons saturés suivis de charmantes balades toutes calmes, mêmes rythmiques atypiques, même galerie de voix. Notre Tom Waits qui se répète ? Oui, sûrement, mais peu importe, les chansons deviendront rapidement insidieuses, et comme pour Bone Machine précédemment cité, ne nous lâcheront plus. L'album de la continuité, l'occasion idéale de découvrir le vrai Tom Waits pour ceux qui ne le connaissent qu'à travers son atypique carrière d'acteur.

Pizzicato Five

Playboy & Playgirl
[Matador]



Un coup d'œil aux pochettes de Pizzicato Five révélera presque tout de la musique de ces Japonais : look sixties, voyage dans une Angleterre pop, une France comédie musicale, voyage dans le passé, une bonne dose de nostalgie, voiture de sport décapotable qui fonce sur la côte d'Azur et autres clichés. L'alchimie cocktail lounge kitsch truffée de rythmiques « modernes » et de ce qu'il faut de musique technologique, le tout recouvert par la voix féminine de Pizzicato Five qui chante en japonais : une curiosité. Malgré tout ce nouvel album s'essaye à partir dans toutes les directions, le plus possible en tout cas. Chansons minimalistes suivies d'autres lorgnant vers les grands orchestres d'antan, le tout rempli ras la gueule d'une énergie contagieuse. Génial et destabilisant.

D'Archangelo

Shipwreck - [Rephlex]



Allez, tiens, je m'abonne. Je ne lâche plus les productions Rephlex, le label d'Aphex Twin. Déjà fans de ce dernier, peu à peu nous voilà collectionneurs de tous ceux qu'il édite et pousse. D'Archangelo est l'un de ces groupes. Duo de jumeaux italiens qui font une musique électronique qui oscille entre le tranquille calmos et les titres aux rythmiques tarabiscotées qui stressent. Une techno sophistiquée et moins junglei-isante que celle de leur nouveau parrain.

François Hadji-Lazaro

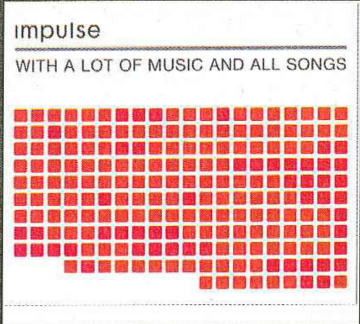
Rékapituléidoscope
[Boucherie Productions]



Voilà qu'au détour d'une compilation le sieur François décide de nous rendre tout vieux, tiens, de nous rappeler nos jeunes années alterno, semi-punk, l'époque des groupes qui jouaient pour jouer, pour faire la fête. François fut une figure marquante de cette scène parisienne, responsabilité qu'il porte encore sur les épaules puisqu'il est encore à la tête de Boucherie Productions, l'irréductible label. Une compilation, donc, en deux CD qui regroupent les titres les plus marquants des groupes montés ou traversés par François Hadji-Lazaro : Les Garçons Bouchers, Los Carayos, Pigalle et autres expériences en duo avec Topor. On y trouvera des versions étranges, des lives mythiques, des acoustiques intrigantes ou autres, on retrouvera surtout, et avec le plus grand plaisir, La Bière des Garçons Bouchers, La Madeleine des Los Carayos, Le Bar Tabac de la Rue des Martyrs de Pigalle… Près de cinquante titres, un pan entier de la musique française qui a compté et qui, finalement, n'est pas assez connue ou reconnue.

Impulse

With a lot of Music and all Songs
[Studio !K7]



Electro-funk, downtempo, quelques sauces dubs ? Peu importe les étiquettes, la musique d'Impulse parle d'elle-même. Le duo allemand débarque donc avec ce nouvel album de titres très variés, reflétant l'amour de l'expérimentation qui caractérise Impulse. La plupart des titres sont purement instrumentaux, on trouvera tout de même quelques « chansons » à se mettre entre les oreilles, mélange un peu étrange et pop bizarre. Calme, à écouter plus qu'à danser, la musique d'Impulse nous fait explorer une vision électronique de l'Allemagne qui revient, après avoir été au top de l'avant-

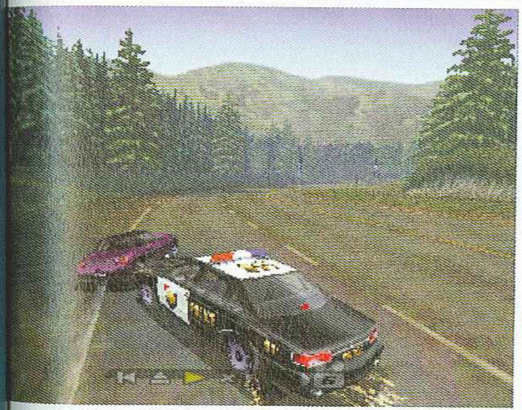
Kobra

Frontières Brisées
[Kobra prod.]



Du rap sans fioritures, sans concession radiophonico-commerciales. Militant et rageur. C'est ce que nous propose cet album collectif réunissant des rappeurs de tous horizons, issus de tous les crews. On retrouvera alors avec joie des voix bien connues des amateurs de rap à la FRAMçaise : le 3ème Œil, le Rat Luciano, Menzo, Kaos, la Hana Club et de nombreux autres. Seize titres à la production impitoyable, beats, sons et samples plus que plaisants, énergiques. Un collectif qui vaut bien le détour si






CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX
NEED FOR SPEED
Conduite en Etat de Liberté



" " et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

SUR LE 3615 PSNEWS

1,29 F/mn

Par Jean Santoni

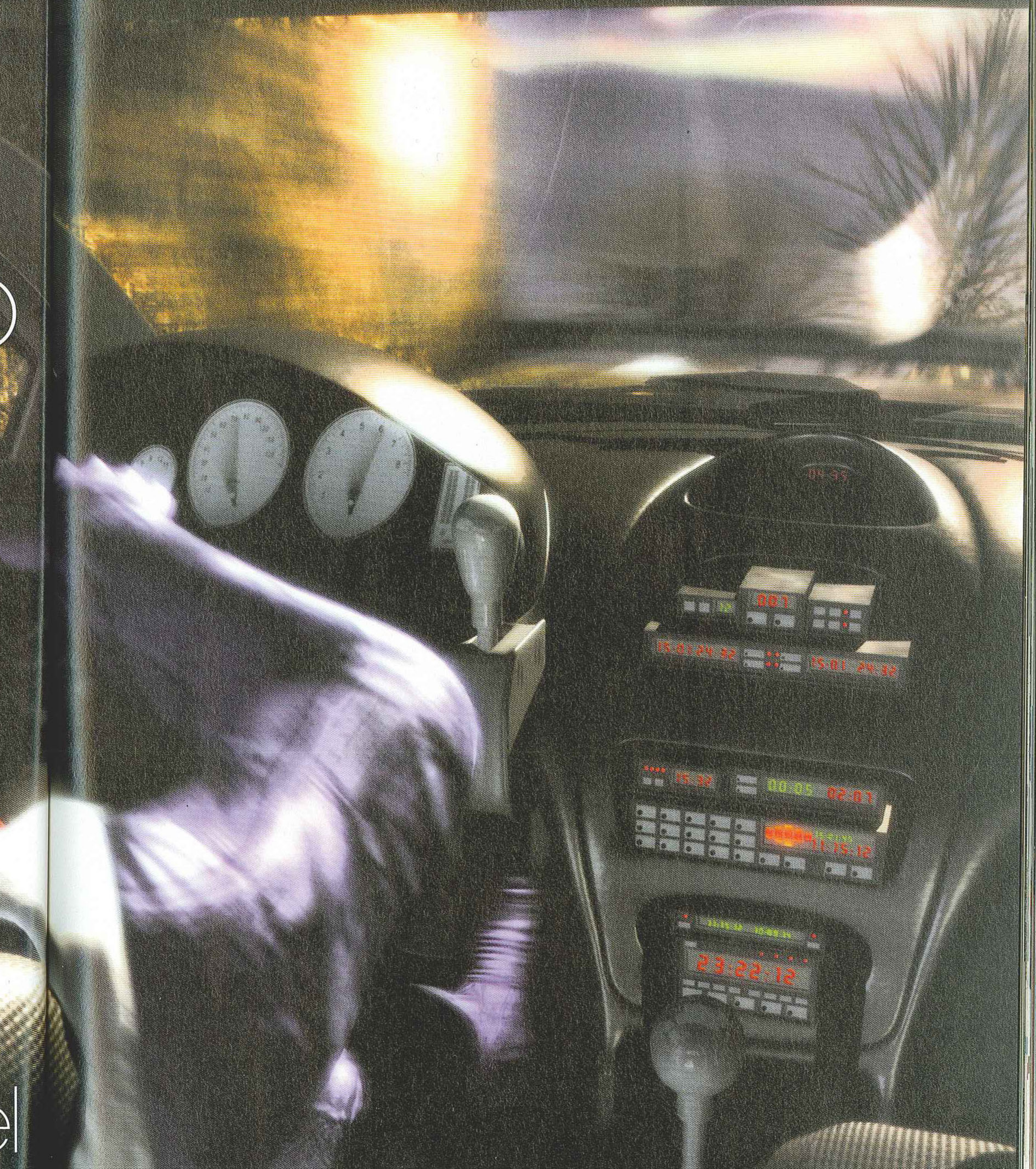
V-Rally Championship Edition 2

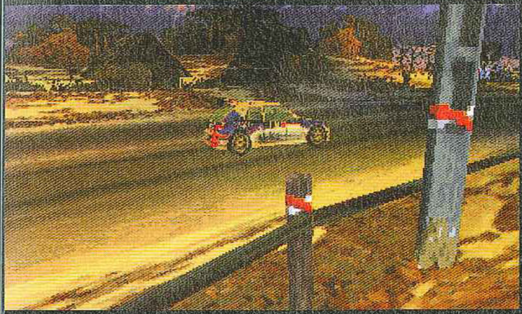
EDITEUR : INFOGRAMES DISPONIBLE EN JUIN 99

PAS QUESTION DE PARLER DE SIMULATION SANS PARLER DE RÉALISME. LE RÉALISME, DANS LE JEU VIDÉO, C'EST UN PEU UN EXERCICE DE STYLE. TOUT CONSISTE À RETRANSCRIRE LE RÉEL DANS UN MONDE VIRTUEL (BIEN QUE LE TERME SOIT GALVAUDÉ). POUR Y RÉFLÉCHIR, NOUS NOUS SOMMES PENCHÉS SUR V-RALLY 2, LE PROCHAIN JEU ÉVÉNEMENT DE L'ÉTÉ, EN COMPAGNIE DES PROGRAMMEURS D'EDEN.

UNE SEULE QUESTION NOUS BRULAIT VRAIMENT LES LEVRES : COMMENT FAIRE VRAI ?

La construction du réel


23:22:12



Dans une simulation de courses automobiles, de nombreux éléments contribuent à donner au joueur l'illusion d'être au volant d'une vraie voiture. Il y a bien entendu les modèles de conduite, la beauté de la modélisation des véhicules mais également tout ce qui touche au réalisme des tracés. Impossible donc d'attendre bien patiemment, les doigts de pied en éventail, la sortie de V-Rally Championship Edition 2 sans évoquer au préalable le processus de fabrication des circuits, ces enchaînements de courbes, de lignes droites, de montées et de descentes qui, associés aux modèles de conduite, vont donner au pilotage toute sa quintessence et au jeu une grande partie de son intérêt.

Opération « rat de bibliothèque »

Pour Eden, l'un des plus gros challenges était de rendre vivants et réalistes les abords des routes. De la vie, du naturel, de l'émotion, d'après David Nadal et Stéphane Baudet, c'est un peu ce qui manque aux autres jeux de voitures. Il est vrai qu'on a souvent le sentiment d'évoluer dans un décor mort, froid, déserté. Pas de public, pas d'habitation, juste du bitume, des rambardes de sécurité, quelques touffes d'herbe et des bolides (bon okay, j'exagère légèrement !). Pour y parvenir, il n' y a pas de recette miracle, Eden a dû effectuer un travail minutieux de recherches documentaires et de repérages. Cette phase de préproduction graphique a démarré début 98, au même moment où le moteur de jeu a été réécrit, et a duré de janvier à juin 98 ! Soit cinq mois ! En premier lieu, l'équipe s'est donc documentée sur chaque pays et chaque circuit du championnat du monde de rallye. Les sources ont été multiples. Eden a bien sûr consulté une multitude d'ouvrages consacrés au rallye, mais aussi des vidéos. Outre les cassettes vidéo éditées par la FIA (Fédération Internationale de sports Automobiles), les infographistes ont visionné de nombreux reportages réalisés par les télévisions locales comme Canal+ Espagne ou encore les couvertures TV de la chaîne Eurosport. Enfin, pour parfaire sa culture « rallye », Eden n'a pas hésité à s'abonner à des revues internationales dédiées aux sports automobiles. Avec tout ça en tête, on peut dire que, chez Eden, on est devenu de véritables professionnels du rallye... après apprentissage intensif.





Plus vrai que nature ? Un travail des textures particulièrement impressionnant.

Un habillage recherché limite sophistiqué



LEÇON DE CHOSE

Argh ! Attention, accrochez-vous, on va encore parler « technique ». On sait maintenant que les circuits seront visuellement réalistes, mais comment les développeurs sont-ils parvenus à gérer les facteurs d'adhérence des différents revêtements, les aspérités de la route, les reliefs ? Ah ! Ah ! Grande question. Là encore, le département de R&D a mis au point un système de collisions 3D hyperperfectionné qui permet de détecter les nids de poule, les bosses, les dévers. Pour les modèles d'adhérence, les développeurs ont « flaggé » (sic) les polygones des différents tronçons de route. En clair, ils ont posé sur les textures des routes des sortes de « repères ». Lorsque votre voiture roule sur un revêtement, le programme analyse, identifie quasi instantanément la nature de ce dernier et modifie en conséquence les réactions du véhicule. Capito ? Ce principe s'applique également aux sons.

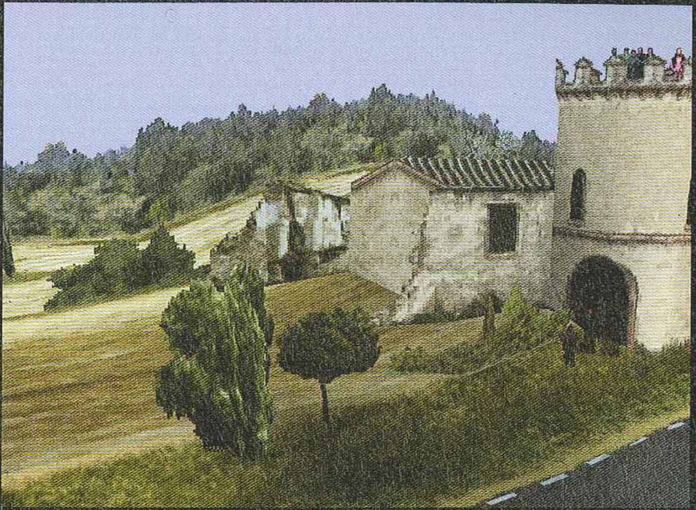


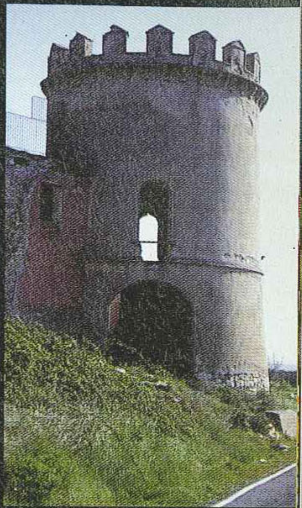






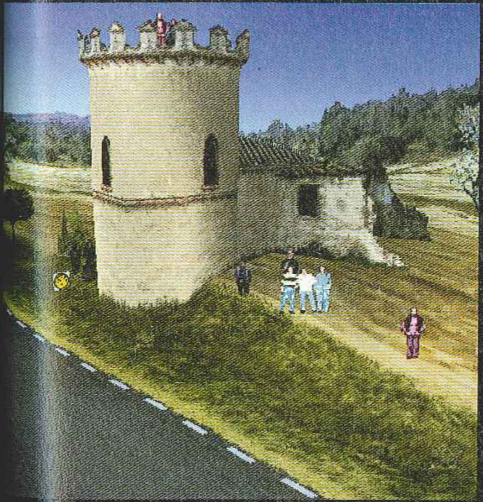






Pour Eden, la plus grosse contrainte a été de faire en sorte que les tracés tiennent en mémoire. Les développeurs ont dû se limiter à 3 types de thèmes graphiques par spéciales et à seulement l'équivalent de 2 à 3 km de décors pour constituer des pistes de 4 à 5 km ! Gloups...





Réalisme et contraintes

Le but de la manoeuvre est simple : sélectionner, pour chaque zone géographique, des éléments représentatifs, des éléments typiques qui vont permettre aux joueurs de bien identifier le pays dans lequel il pilote. Par exemple, pour l'Espagne, ce sera le château du Rallye de Catalunya, pour l'Indonésie les pagodes et les grandes rizières, pour l'Argentine les rocailles et les paysages désertiques, pour la Finlande les fameuses petites maisons en bois. Le studio a également travaillé avec un photographe spécialisé dans la prise de vue sportive. Ce dernier a réalisé entre 200 et 300 photos par zone géographique. Sachant qu'il y a 12 zones au total, faites le calcul ! Végétation, habitations, façades, ponts, roches, revêtements... tous ces clichés ont ensuite été utilisés pour créer les textures et aider à l'implantation générale des éléments en bordure de route. D'autre part, il faut savoir que tous les circuits de V-Rally 2 s'inspirent des tracés du championnat du monde 1999, à l'exclusion des spéciales de la Chine pour lesquelles il était trop difficile d'obtenir de la documentation (le pays entrera seulement en fin d'année dans le championnat du monde). Attention, on a bien écrit « s'inspirent ». Même s'ils sont visuellement très proches de la réalité, ces tracés ne sont pas les tracés officiels ! Encore une question de droits et de gros sous, pourrait-on penser ? Faux ! L'explication, liée aux capacités de la PlayStation, est, pour une fois, nettement plus subtile. En effet, les circuits du championnat étaient tout simplement trop longs. Chaque spécial de rallye fait en moyenne une dizaine de kilomètres, de V-Rally 2 ne pouvaient pas dépasser cinq kilomètres pour pouvoir être stockés dans la mémoire de la machine !

The Twilight zone

Pour « monter » les tracés, le département de Recherche et Développement d'Eden a dû mettre au point un outil d'édition 3D (baptisé Twilight), dont l'un des modules remplit la fonction d'éditeur de circuits. Ce programme permet de poser des blocs de décors les uns derrière les autres en assurant une compatibilité géométrique et graphique parfaite. Un autre outil, de contrôle cette fois, a pour rôle de vérifier la validité des blocs, leur cohérence, avant de les assembler. Une fois tous les éléments du circuit assemblés, il est possible, en temps réel, d'appliquer à chaque tronçon un certain nombre de déformations pour changer la configuration des virages, des dénivellations et la largeur de la route. Le programme donne aussi la possibilité de monter les circuits à partir d'un tracé à main levée. Pour schématiser, Twilight fonctionne un peu comme l'éditeur de circuits que vous trouverez dans le jeu.







Sur V-Rally 2, la marge sur les bas-côtés a été portée à huit mètres. C'est un peu moins que dans Colin McRae Rally (les spéciales du rallye d'Australie, souvenez-vous)

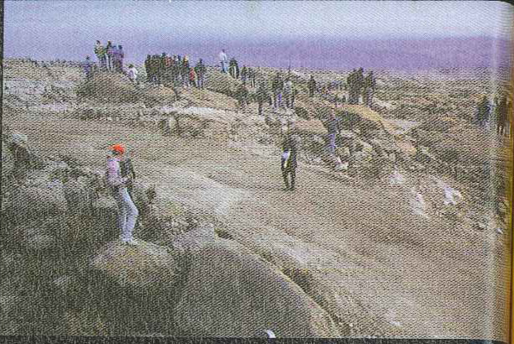




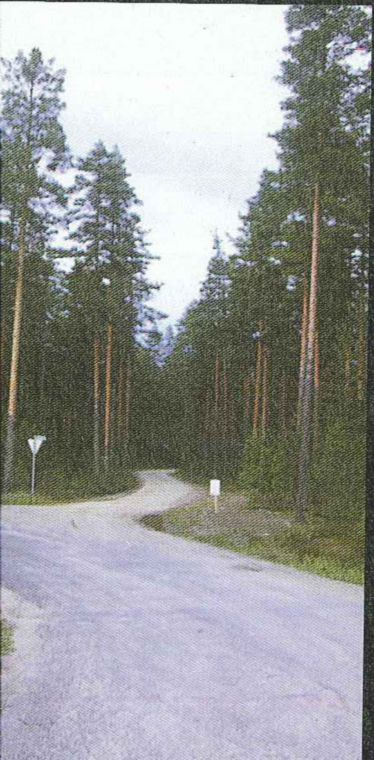
Des décors modélisés sur trois plans. Une astuce qui permet de donner aux circuits un effet de profondeur bluffant. Notez que, contrairement à Colin McRae Rally, la définition graphique est la même sur les trois plans. En mode deux joueurs, les accidents peuvent vraiment faire très mal. Ok, là j'exagère un peu, mais bon.

Une technique de modélisation particulière

Pour un plus grand réalisme, les développeurs ont choisi de modéliser les décors selon trois plans distincts. Dans V-Rally 2, les circuits sont composés de trois séries d'éléments à des distances plus ou moins éloignées. Ainsi, le premier plan concerne les abords de la route et tous les éléments rapprochés (à moins de 50 mètres de la route). C'est la partie comprenant le plus grand nombre de polygones, donc un niveau de détail très élevé. Il s'agit de la végétation, des maisons, des spectateurs et des barrières de sécurité. Le second plan contient les éléments de moyenne distance comme par exemple les sous-bois, les villages perchés en haut des collines ou les montagnes situées à moins d'un kilomètre de la route. Le troisième et dernier plan, quant à lui, constitue l'horizon du décor comme le ciel, la mer ou les montagnes éloignées. Une fois réunis de façon harmonieuse, ces trois plans forment un décor continu aux proportions naturelles. Ce système de modélisation a été particulièrement complexe à mettre au point et les résultats n'ont été probants que très tard dans le développement du jeu, ce qui a valu quelques sueurs froides aux développeurs. Toujours dans un souci de réalisme, les bas-côtés ont été élargis (dans le premier volet, on n'avait quasiment pas de marges sur les côtés de la route). Il a fallu, pour palier le problème des « barrières invisibles », ajouter plus de polygones. Enfin, la dernière étape concerne les jeux de lumière. Les responsables des effets visuels ont placé sur les circuits ce qu'on appelle des sources d'éclairage ponctuel, jusqu'à 20 points lumineux par bloc de 64 mètres pour une période de la journée. A l'aide de ces mini-éclairages ponctuels, il est possible, d'une part de former les ombres portées des éléments du décor comme les arbres, mais également de rendre la surface du sol plus irrégulière donc plus réaliste, en l'éclairant de façon non uniforme. Astucieux. Au cours du développement, environ 200 circuits ont été créés mais, au final, un peu moins d'une centaine sera implémenté. Un bon tracé se doit d'être varié, fun et jouable. Le système de sélection est assez classique et tient en un mot : test ! En gros, sur 10 spéciales créées, les développeurs en retiennent une ! Voilà, cette fois, on vous a tout dit, la conception de V-Rally 2 n'a plus de secret pour vous. Un atout non négligeable, pour briller dans les salons mondains et attendre sans trop « psychoter » la sortie de ce qui s'annonce (on croise les doigts des mains et des pieds) comme notre Gran Turismo national.



















PlayStation
PAL
RIDGE RACER TYPE 4
namco
PlayStation
-35F
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
RIDGE RACER TYPE 4 OU
MONACO GP 2
SUR PLAYSTATION*
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 314F)
VALABLE JUSQU'AU 31/05/1999
SCORE GAMES MULTIMEDIA
SCORE GAMES MULTIMEDIA
VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE
92240 MALAKOFF
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)
SCORY
PlayStation
PAL
MONACO GRAND PRIX
racing simulation 2
Ubi Soft
BRIDGESTONE
PlayStation
RCB 385215603
SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS
PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 – 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive – N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad – N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94)
KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard – 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)

Par Edouard Duchamp

Quake 2

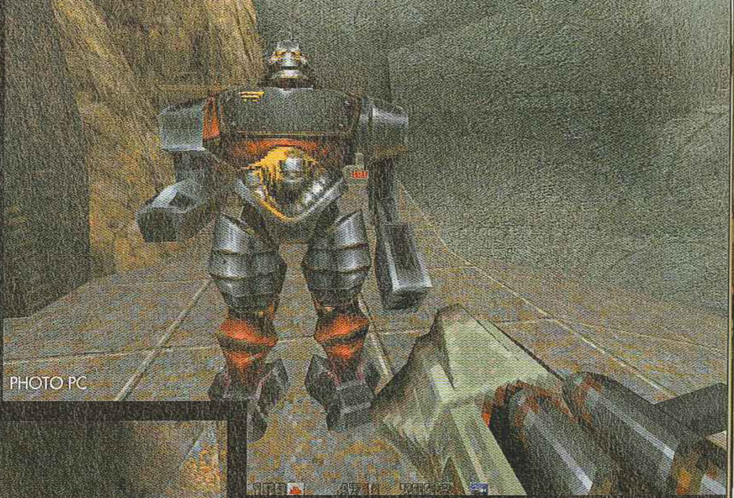
EDITEUR : ACTIVISION - DISPONIBLE EN JUIN 99



QUAKE. UN NOM MYTHIQUE POUR TOUS LES POSSESSEURS DE PC. ALORS QUE DOOM AVAIT FINALEMENT ÉTÉ ADAPTÉ SUR PLAYSTATION, LA SÉRIE DES QUAKE RESTAIT JUSQU'ICI CURIEUSEMENT ABSENTE. CE TEMPS-LÀ EST RÉVOLU ET QUAKE 2 OUVRE UNE NOUVELLE ERE DANS LE MONDE DU DOOM-LIKE (OU KILLER 3D) SUR CONSOLE. LES PROGRES TECHNOLOGIQUES AIDANT, LA MAITRISE DE LA PROGRAMMATION SUR PLAYSTATION PROGRESSANT, LE STUDIO BRITANNIQUE D'HAMMERHEAD A FINALEMENT RÉUSSI L'IMPOSSIBLE. ID SOFTWARE, LES CRÉATEURS DE

ware/Activision

Le retour des killers 3D



Lorsqu'on pense à des titres comme Doom, Disruptor, Exhumed, Tenka et autres Duke Nukem, on ne songe pas, sur PlayStation, à d'incroyables succès commerciaux. Généralement, les Doom-like (ou killers 3D) sur PlayStation n'ont eu que peu de succès - en dehors du Doom original - à cause, entre autres, des difficultés rencontrées lors de leur programmation. Sortis au début de la console, la maîtrise des programmeurs était imparfaite. Conclusion, les sensations n'étaient pas au rendez-vous. De plus, les niveaux du jeu étaient très simples, afin de permettre à la console de gérer les calculs 3D très complexes. Heureusement, pour les adeptes du genre, les programmeurs du studio Hammerhead maîtrisent, quatre ans après son lancement en Europe, la programmation de la PlayStation. Ce qui était initialement impossible devient aujourd'hui parfaitement réalisable, même si, c'est une évidence, la PlayStation n'est pas équipée des actuelles cartes 3D si populaires sur PC (Voodoo 3, Riva TNT, Power VR...). Il devenait possible sur PlayStation de reprendre fidèlement tous les éléments qui avaient fait le succès de la version PC. Débutée en avril 98, l'adaptation-programmation de Quake 2 devrait être terminée au moment où vous lirez ces lignes (il faut ensuite fabriquer le produit avant de le sortir en magasin en juin prochain). Quake 2, dans sa version PlayStation, proposera la plupart des grands add-on connus, plus quelques éléments inédits (voir interview).



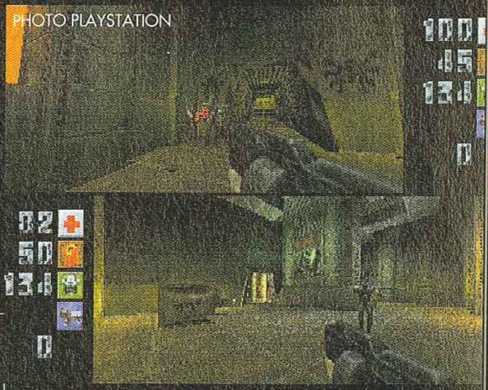




Les nombreux monstres encerclent le joueur paniqué.

Add-on ? Death match ?

Grand ambassadeur de la culture des jeux PC, Quake 2 est un **Doom-like** dont la force réside dans la convivialité du **death match mode** et la possibilité d'adjoindre des **add-on**. Kezako ? Cela veut dire que Quake 2 est un jeu en 3D en vue subjective dans lequel le joueur se déplace et doit se débarrasser de tous les ennemis présents dans un niveau labyrinthique, tout en trouvant des clés pour en sortir. **Death match mode** signifie qu'on peut connecter plusieurs PC entre eux pour se retrouver entre amis, enfermés dans un niveau, et commencer la chasse à l'homme. Chacun pour soi ! **Add-on**, pour finir, est un terme qui regroupe les extensions que peut avoir un jeu. Par exemple, un joueur PC qui a acheté Quake 2 pourra se procurer, quelques mois après, un add-on (par exemple, Ground Zero) qui fournira des armes et des niveaux supplémentaires. Et c'est là l'un des grands avantages de Quake 2 PlayStation que de proposer le jeu complet avec les plus grands add-on PC, et un mode death match en écran séparé, pour que la satisfaction des joueurs soit à son maximum. Dans le mode solo, Quake 2 proposera 5 missions pour un total de 20 niveaux différents. Pour le death match mode, l'écran pourra se séparer en 2 ou 4 pour permettre à 4 joueurs de s'affronter sur 8 cartes spécifiques différentes. Au niveau des armes, le soft propose bien entendu les 10 armes de bases du titre original, plus une autre bonne dizaine issue des divers add-on officiels. Ceci, sans compter un certain nombre (encore tenu secret) d'armes inédites pour la version PlayStation. Bref, cette version est en quelque sorte une synthèse de l'univers des Quake 2 sur PC. La quintessence, le meilleur, dans un seul CD, pour des sensations certainement inédites sur PlayStation. Les Quake-like débarquent sur PlayStation ! Champagne !



Le mode 2 joueurs est disponible mais dans de petites fenêtres.

L'ennemi volant est l'une des innovations de ce Doom-like.



DOOM-LIKE ?

Id Software est une petite structure de développement texane devenue, en l'espace de 10 ans, une joyeuse bande de millionnaires. A l'origine, il y eut Wolfenstein 3D (Spears of Destiny). Et puis arriva Doom, jeu d'action en 3D, plongeant le joueur dans l'une des 666 couches de l'Enfer. Un but : survivre et découvrir la trentaine de niveaux qui composaient le jeu. Le mode multi-joueurs en réseau local (on ne parle par encore de jeu sur Internet, à l'époque) remporte un franc succès chez les adeptes. Puis, le temps passant et les clones se succédant chez les éditeurs, arriva Quake. Après un second épisode, Quake 3 est aujourd'hui annoncé sur PC. Ce dernier tirera parti des capacités des nouveaux processeurs Pentium III. Dans le monde du Quake-Doom-like, l'autre référence est aujourd'hui Half-Life, édité sur PC par Sierra et développé aux Etats-Unis par Valve.

Entretien avec Hammerhead

PHOTO PLAYSTATION



Un bon coup de fusil à pompe, classique mais efficace.

PHOTO PC



Hammerhead est une petite structure de développement située sur la côte Nord-Ouest de l'Angleterre. Fondé il y a trois ans, ce studio a réalisé son premier titre sur PlayStation en collaboration avec Psygnosis. Il s'agissait du jeu de tirs/Doom-like Shadowmaster. Un jeu qui ne sera pas resté dans les mémoires, contrairement peut-être aux productions 16 bits d'Hammerhead, comme Toy Story (l'adaptation du film de Disney) ou Mickey Mania (qui sera d'ailleurs repris sur PlayStation). Chris Stanforth, chef programmeur de la structure britannique, ne cache pas son désir de proposer des jeux toujours meilleurs. Mandaté par Id Software (les créateurs de Doom et de Quake) pour adapter le titre best-seller PC Quake 2 sur PlayStation, Chris Stanforth aura sans doute là l'occasion de faire la démonstration de son talent. Même si une telle conversion s'avère être un travail titanesque.

PlayStation Magazine : Dans un Quake, le moteur 3D est primordial. Comment avez-vous conçu celui de Quake 2 ?

Chris Stanforth : C'est un tout nouveau moteur pensé comme un système de rendu 3D d'un environnement général. Notre jeu précédent, Shadow Master, utilisait un moteur très efficace mais assez limité, qui avait été pensé uniquement pour les besoins de ce jeu. Cette fois-ci, nous avons essayé de mettre en place un moteur qui pourrait gérer tout ce que nous aurions décidé de faire. Un jeu en 3D avec un personnage vu à la 1ère ou à la 3e personne (à la Tomb Raider), avec un ou plusieurs styles d'affichage, des cartes énormes, etc. Il s'est avéré que ce moteur fonctionnait parfaitement pour Quake 2, alors qu'il n'avait été pensé pour aucun jeu en particulier.



PHOTO PLAYSTATION

Les ennemis cyber dans Quake 2 sont aussi parfois quatre pattes !

PHOTO PC



Techniquement parlant, de quelle partie du jeu êtes-vous le plus fier ?

Du moteur ! C'est un moteur très efficace et extrêmement polyvalent, qui utilise un grand nombre de techniques avancées pour exploiter les capacités de la PlayStation dans leurs dernières limites. Nous utilisons une technique nommée « Portal Clipping » qui améliore sensiblement l'affichage du jeu.

Le Portal Clipping, c'est une nouvelle technologie ?

Cela signifie que lorsqu'un joueur regardera dans l'encadrement d'une porte, ce qu'il y verra s'avérera bien être ce qu'il existe derrière. Cette technique nous a permis d'afficher sur de très grandes distances sans ralentir le jeu ni utiliser un effet de brouillard. J'espère que les joueurs s'apercevront que ce jeu ne ressemble pas à ce dont est habituellement capable la PlayStation. C'est vraiment à se demander si on n'a pas planqué un PC dans cette petite boîte grise !

Quels ont été les moyens humains pour parvenir à une telle prouesse ?

Il y a, au total, 19 personnes qui travaillent actuellement sur le projet. L'équipe se répartit comme suit : avec moi, il y a 5 autres programmeurs qui travaillent entièrement sur des aspects variés du jeu, du développement d'outils de programmation à différentes tâches comme les bruitages, musiques ou l'intelligence des monstres. L'équipe artistique, qui

« Nous sommes en train de réfléchir à propos de la Playstation 2. »

PHOTO PC





PHOTO PC

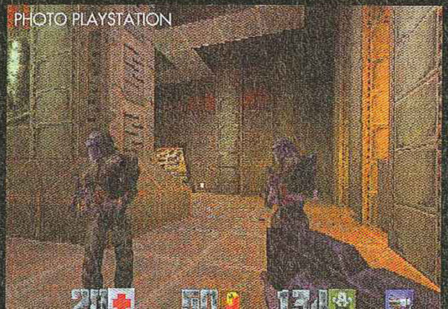


PHOTO PLAYSTATION

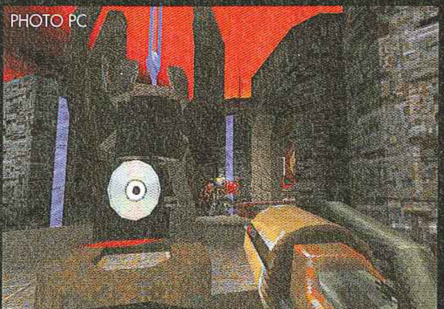
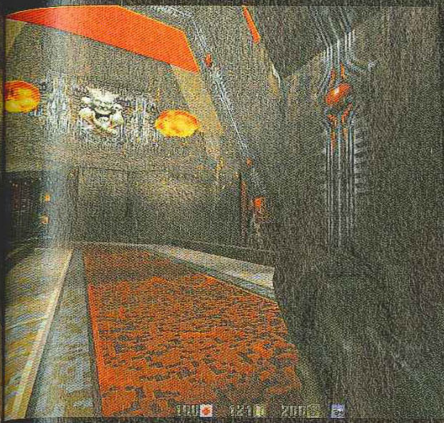


PHOTO PC

PHOTO PC



comprend 6 personnes, est responsable de la construction, de l'application des textures et de l'animation des diverses créatures et armes du jeu, ainsi que de la création des niveaux inédits de la version PlayStation. Et, pour finir, une équipe de 7 personnes est chargée de la conversion des cartes de la version PC du jeu.

Quake 2 sera un jeu de longue haleine ?

Tout ce que je peux dire c'est que les 20 niveaux en mode solo procureront de nombreuses heures de jeu. Nous offrons en plus un mode multi-joueurs qui permettra d'y revenir pour s'affronter entre amis après l'avoir fini en solo.

Un secret à nous dévoiler ?

L'un de nos niveaux de Death-Match est en fait la reproduction de notre bureau. En espérant qu'Id Software approuve la chose, le joueur pourra traverser les locaux d'Hammerhead et faire sauter des gens !

Un regret avant de finir la programmation ?

J'aimerais beaucoup implémenter un mode link, mais il semble bien que nous n'en aurons pas le temps.

D'autres projets PlayStation dans les cartons ?

Nous avons encore au moins deux titres sur PlayStation. Mais après, qui sait ? Nous sommes en train de réfléchir au sujet de la PlayStation 2, mais, pour l'instant, nous attendons surtout d'avoir à disposition un kit de développement avant de faire de réels projets.

Toujours du Quake-like ?

Non. L'un de ces deux titres est un jeu de plates-formes en 3D, mais pour un autre éditeur que Activision. Nous ne pouvons pas encore parler vraiment de ce jeu, mais je peux vous dire qu'il utilise une variante du moteur de Quake 2 et devrait sortir avant la fin de l'année.

PHOTO PC



PHOTO PLAYSTATION



Un gros effort a été fait sur les effets de lumières.

L'ennemi volant est l'une des innovations de ce Doom-like.

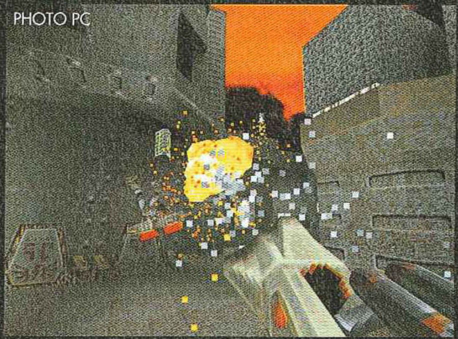
PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PC



PHOTO PC



« Il y a au total 19 personnes qui travaillent actuellement sur ce projet. »

PHOTO PC



PHOTO PC

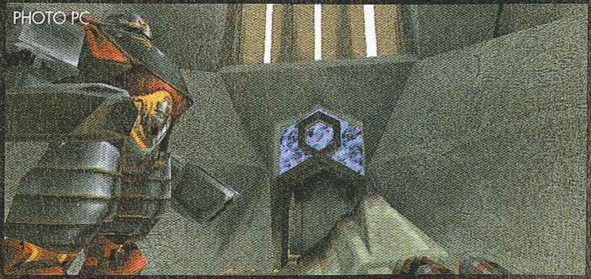
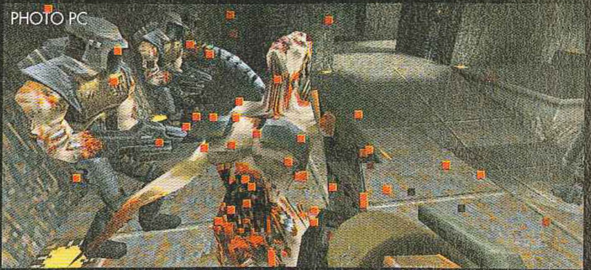
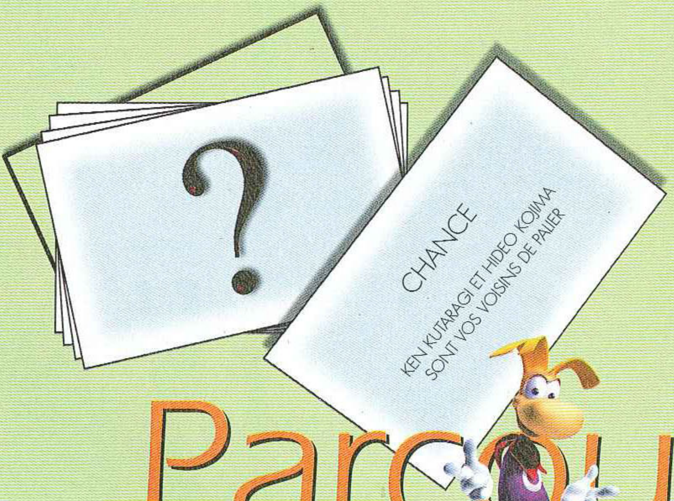


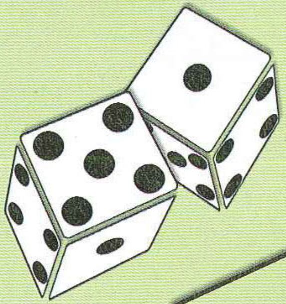
PHOTO PC

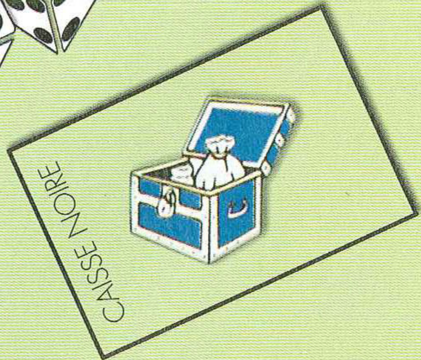


Parcours d'un jeu vidéo

On connaît tous plus ou moins les étapes qui régissent la vie d'un jeu vidéo. Mais qu'en est-il exactement dans le détail… Quel est le rôle de chaque intervenant ? Quels sont les coûts qui interviennent lors de la commercialisation d'un jeu ? Peut-on les réduire ? Suivez-nous dans notre visite du « parcours d'un jeu vidéo » et vous aurez des éléments de réponses à chacune de ces questions. N'oubliez pas le guide…







DÉPART – VOUS AVEZ VENDU 20 000 JEUX
RUE DES PRÊCHEURS – OU DES ATTACHÉES DE PRESSE
TAXE SUR LA VALEUR AJOUTÉE
RUE DE CLICHY – … DES BRIQUES
CHANCE
ETAPE 4 – LA DISTRIBUTION
RUE POULET – AUX JEUX D'OR
CAISSE NOIRE
CITÉ DES FLEURS – IL Y EN A DONC PLUSIEURS…
RUE ROBERT LE COIN – (INSERT COINS)
VOTRE JEU EST RETIRÉ DE LA VENTE PAR FAMILLES DE FRANCE
IMPASSE DE LA CONFIANCE – ENDROIT DANGEREUX
COMPAGNIE DE DISTRIBUTION DES JEUX
PASSAGE DES SOUPIRS – PFFFF…
RUE LÉON BLUM – TERRAIN MINÉ
ETAPE 3 – L'ÉDITION
RUE ST ROCH – VOISIN-VOISINE
RUE DE LA MARTINIQUE – SEULEMENT POUR LES CHEFS
CHANCE
RUE DE VERCINGÉTORIX – 1 SUR 10
VOTRE JEU
RUE DU REPOS – PAIEMENT…
RUE DE CAPRI – MON JEU…
CAISSE NOIRE
RUE DES BOULETS
ETAPE 2
IMPASSE DES BOEUFS
BD BARBÈS
COMPAGNIE DE
RUE ALEXANDRE DUMAS
FAMILLES DE FRANCE
RUE DANTON – BIENVENUE À LA RÉDACTION
CAISSE NOIRE
RUE DE LA GRANDE TRUANDERIE – Y EN A DU MONDE !
IMPÔT SUR LES GRANDES FORTUNES
ETAPE 1 – LE DÉVELOPPEMENT
PASSAGE D'ENFER – IL EST SUR TERRE
CHANCE
BD ADOLPHE PINARD – À VOTRE SANTÉ
JARDINS DU LUXEMBOURG – POUR LES COMPTES CACHÉS…

Par Dave Martinyuk

ETAPE 1
LE DÉVELOPPEMENT

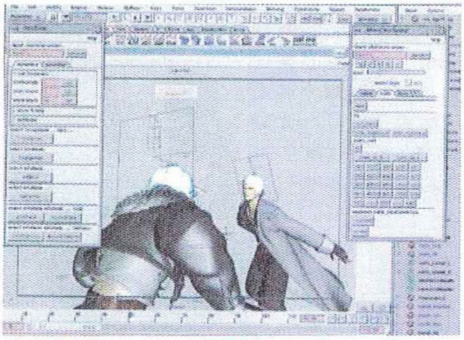
Tout commence par une idée, une envie, une subite inspiration. De la passion découle la création, et puis naît un jeu. Le petit développeur génial qui crée son jeu dans son coin, perdu entre ses paquets de Pépito et son thermos de café… Voilà une image attachante, mais qui n'est plus tout à fait d'actualité. C'était peut-être possible lorsque l'informatique en était à ses balbutiements, mais désormais les choses ont bien évolué. On ne parle plus d'artisanat, mais d'industrie lourde. Les coûts de développement impliqués sont importants. Ils se révèlent parfois même gigantesques et peuvent rivaliser avec ceux de l'industrie du cinéma. Les équipes et les moyens techniques indispensables à la réalisation d'un titre deviennent de plus en plus importants et onéreux.

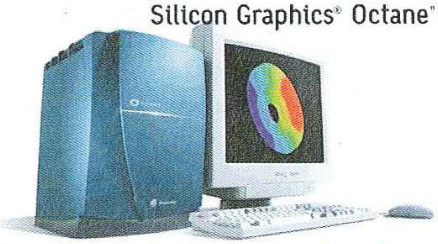
Une règle de base veut que plus un titre coûte cher en développement, plus il est nécessaire qu'il se vende, pour que l'éditeur (voir étape 3) entre dans ses frais. C'est également important pour le développeur, évidemment, dans la mesure où son investissement de départ et sa réputation - non, ce n'est pas négligeable (même si manifestement tous n'y accordent pas la même importance) - sont mis en jeu.

Lorsqu'un développeur décide de sortir un jeu, il doit prendre en compte plusieurs données. D'abord, il faut que le genre du jeu développé soit adapté au marché pour lequel il est destiné. C'est important, si on veut ensuite pouvoir l'exporter. Un jeu ne peut pas se contenter d'être intrinsèquement bon. L'exemple de Colony Wars, qui n'a pas marché parce que le public n'attendait pas un produit comme celui-ci, est caractéristique du syndrome « bon jeu mais plantage parce que pas de public derrière ». C'est bien dommage mais c'est comme ça. A l'opposé, un jeu que les hard-core gamers peuvent trouver médiocre, comme Egypte, trouve un vrai public et atteint un nombre convenable de ventes (45 000 exemplaires PlayStation vendus). Bien entendu, il y a aussi des titres qui mettent tout le monde d'accord, comme un Gran Turismo, qui s'est vendu en France à 110 000 exemplaires en un week-end. Mais c'est exceptionnel…

Après le genre, il faut faire attention à la qualité intrinsèque du jeu. On ne peut pas vendre un produit qui n'est pas attirant et dans la forme et dans le fond. Le public fait face à une pléthore de titres et ne choisit que ceux censés être les meilleurs. C'est là que le dieu marketing intervient, et son influence est prépondérante. Mais nous développerons tout cela plus loin…


FFVII est sans nul doute le titre qui imposa Square sur PlayStation.


Créer un jeu comme FFVIII demande du temps, du talent et des logiciels super-compliqués.



Square s'est procuré tout un parc de machines super-puissantes comme celle-ci, pour pouvoir réaliser les cinématiques de ses jeux. C'est aussi grâce à des Silicon Graphics qu'il crée son film Final Fantasy.

Coût d'un jeu à la fin de l'étape 1

(Estimation sur un jeu ayant coûté 10 millions en développement et s'étant vendu à 100 000 exemplaires).

Pour définir le coût de développement d'un jeu, il faut diviser le coût de développement par le nombre d'exemplaires vendus. Ici, nous arrivons à 100 francs. L'incidence du coût de développement est directement liée à la marge avant royalties, que nous allons voir plus loin.


Chris Roberts a été un pionnier, dans l'explosion de budgets pour jeux micro.


Mark Hamill, dans Wing Commander, semble soucieux…

LES TITANIC DU JEU VIDÉO

On a commencé à jeter un œil intéressé sur les masses d'argent brassées par l'industrie du jeu vidéo lorsqu'est apparu sur le marché Wing Commander III – Heart of the Tiger *(PC, 1993), produit par Chris Roberts. Pour la première fois, des cinématiques de qualité (et longues !) étaient incluses dans un jeu, faisant de ce dernier un véritable film interactif. Celui-ci, évidemment, prenait beaucoup de place et occupait 4 CD (pour WC IV il en faudra 6 !). La technologie réclamée à l'époque et le casting (Mark « skywalker » Hamill était de la fête) auront explosé tous les records de budget de l'époque : 120 millions de francs. Le jeu vidéo n'est plus alors seulement considéré comme un loisir mineur.*

Pour la machine qui nous concerne plus directement – la PlayStation – les budgets de certains titres ont également fait dans la démesure. Un titre qui parlera à tous est Final Fantasy VII *Tout le monde évoque les moyens gigantesques mis en œuvre par Square, lorsqu'il s'agit d'éditer certains jeux les plus vendus au monde. Et on n'a pas tout à fait tort. Le coût de développement de FFVII a en effet atteint le chiffre record de 46 millions de dollars (environ 275 millions de francs). Pour faire une comparaison, un film français comme Les Visiteurs a coûté 151 millions de francs. Maintenant, il est sûr que 46 millions de dollars font pâle figure face aux budgets cinéma des blockbusters américains (même un titre médiocre comme Water World a englouti 170 millions de dollars). En ce qui concerne* Final Fantasy VIII*, le budget n'a atteint « que » 28 millions de dollars (168 millions de francs). Technologiquement, le jeu n'a pourtant rien à envier à son prédécesseur. L'explication est simple : Square a investi dans du matériel lorsqu'il s'est attelé à la création de FFVII, et, lorsqu'est venu le temps de créer une suite, le matériel était disponible et donc les investissements moindres. C'est ce qu'on appelle le CAPEX (Capital Expenditure), dans cette jolie langue qu'est l'anglais…*

LA PAROLE À... ANDREW KENNEDY, PRODUCTEUR DE MEDIEVIL 2

PlayStation Magazine : Que peut-on dire de MediEvil 2 ?

Andrew Kennedy : Le design du jeu promet d'être plus fou, plus amusant et, dans l'ensemble, plus bizarre que celui du MediEvil original. Nous créons un monde dans lequel le héros, toujours aussi affreux, est entouré de chefs d'Etats gigantesques qui ont mauvaise haleine (?), de femmes vampires pas tout à fait nettes et de femmes à barbe obèses... Pour ne dévoiler qu'une partie du jeu.

Quelle est votre méthode de travail ?

Il a d'abord fallu réunir une équipe de 4 personnes (artiste, designer, programmeur et producteur) pendant plusieurs mois, le temps que soit entièrement pensé le concept du jeu. Il faut proposer quelque chose de très complet, depuis le moment où le joueur allume sa PlayStation jusqu'à celui où il finit le jeu. Tout cela doit être divisé en tâches dont s'occuperont individuellement la partie programmation, la partie artistique et la partie design. Mon rôle consiste à superviser l'ensemble et à déterminer des dates de rendus par rapport à tel ou tel projet.

Et en ce qui concerne l'argent ?

Comme nous faisons partie de Sony Computer Entertainment, nous n'avons pas trop à nous en faire. Ils nous disent le budget dont nous disposons et nous faisons avec. Enfin, la plupart du temps... Cette fois-ci, ce sera différent ! Sérieusement, produire un titre de qualité réclame du temps et des ressources, et cela à un coût. Louer un studio de motion capture coûte de 100 à 200 000 livres (entre 1 et 2 millions de francs), et puis il y a les ordinateurs, qu'il faut mettre à jour régulièrement. Nous évitons tout de même les dépenses inconsidérées.



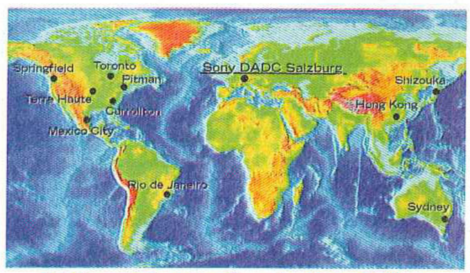
Comment cela ?

Pour MediEvil 1, par exemple, nous voulions engager Patrick Stewart (le capitaine Picard de la série Star Trek), en tant que narrateur pour le début du jeu. Il devait parler deux minutes. Nous avons toutefois décidé que des honoraires équivalents au salaire annuel d'un programmeur, eh bien, ce n'était peut-être pas un investissement des plus judicieux...

ETAPE 2 LA FABRICATION

Au stade de la fabrication, il n'y a qu'un seul intervenant : Sony. La toute puissance de la marque s'exprime au travers de sa société située à Salzbourg, en Autriche. Créée en 86, l'usine DADC (Digital Audio Disc Corporation) s'occupe en effet du pressage de la totalité des disques affiliés à Sony (CD de jeu, CD audio, minidisc, laserdics... même le CD de démos inclus dans ce magazine a été fabriqué par DADC), et travaille aussi pour quiconque le lui demande. Plus de 2 500 clients réclament les services de DADC. La capacité de production de l'usine est impressionnante puisqu'elle peut presser jusqu'à 1,5 million de disques par jour. On comprend mieux tout à coup pourquoi DADC emploie quelques mille salariés.... Sony possède bien sûr d'autres usines de pressage à travers le monde, mais celle-ci fait figure d'incontournable en Europe, et chaque éditeur de jeux doit passer par elle avant de commercialiser un titre.

On se dit que certains éditeurs pourraient peut-être investir dans une usine et fabriquer eux-mêmes leurs jeux (on se souvient que en proposant des cartouches Megadrive « faites maison »), mais, pour le moment, personne n'a franchi le pas. A la question « êtes-vous obligé de passer par l'usine DADC de Sony, pour la fabrication de vos jeux », que nous avons posée à plusieurs éditeurs, la réponse a toujours été « oui ». Sur le grand échiquier des rapports de force, Sony possède ici une position prédominante...



Voici la carte des usines Sony dans le monde. Il y a beaucoup d'usines aux Etats-Unis mais cela ne signifie pas que tous les disques fabriqués là-bas sont réservés au public américain. Tout matériel fabriqué peut être exporté et expédié n'importe où dans le monde.



Avant de graver des dizaines de milliers de CD, il faut un support original impeccable. C'est dans les pièces de ce

Coût d'un jeu à la fin de l'étape 2

Le coût de fabrication et les opérations de gravure d'un CD coûtent 10 francs (par exemplaire), que l'éditeur paie à Sony. Pour en rester à ce que touche Sony, sachez que l'éditeur doit, encore, payer environ 60 francs de royalties. Nous en arrivons à un total de 100 + 10 + 60 = 170 francs à la fin de cette étape.



L'air des pièces où l'on procède au pressage des CD comporte des centaines de milliers de fois moins de particules que l'air que nous respirons. En ce qui concerne la précision, il est possible d'enregistrer jusqu'à 650 millions de symboles sur un CD, grâce aux nouvelles technologies laser.

LE CONCEPT DE RENTABILITÉ

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce ne sont pas forcément les jeux qui se vendent le plus qui sont les plus rentables. Il y a un élément important à prendre en compte, à la base : le coût de développement. Un « petit » jeu, qui n'a pas coûté très cher – 10 millions de francs représentent désormais un budget assez moyen, par exemple – peut être rapidement rentabilisé, même s'il ne se vend que moyennement. Un titre PlayStation a besoin de se vendre en moyenne à 300 000 exemplaires pour être rentabilisé et rapporter de l'argent. Et on ne parle pas ici de ventes sur la France, mais dans le monde (la France représente environ 5 % du marché mondial). D'un pays à l'autre, il suffit donc qu'il se vende 15 ou 20 000 exemplaires d'un titre pour que celui-ci soit, en fin de compte, rentabilisé. De nombreux éditeurs en profitent pour inonder le marché de titres médiocres, sachant qu'ils devraient, de toute façon, entrer dans leurs frais. C'est un pari risqué qui ne

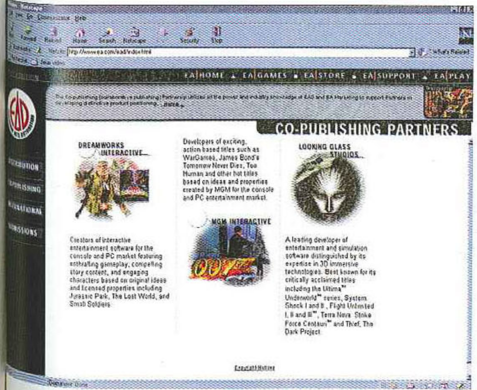
ETAPE 3
L'ÉDITION

L'éditeur a un rôle dangereux, puisque c'est lui qui prend les plus gros risques financiers. Son rôle est de faire vendre. Point. Pour cela, tous les coups (marketing) sont permis. A ce niveau, il n'y a pas de secret. Seule la publicité est efficace. La plupart du temps, tout se passe dans les pages des magazines spécialisés comme le nôtre. L'éditeur paie le droit de faire paraître une publicité et occupe une ou plusieurs pages. Toutes ne valent pas le même prix et certaines pages très demandées coûtent plus chères que d'autres. Par exemple, la quatrième de couverture (le dos du journal) de PlayStation Magazine coûte 43 700 francs. Il peut également y avoir de la publicité dans la presse généraliste, mais elle reste bien souvent ciblée. Ainsi, Electronic Arts, pour FIFA, a fait passer sa publicité dans des magazines consacrés aux sports. Ce qui est assez logique.

La publicité la plus convoitée, et celle qui coûte le plus cher, reste tout de même la pub télé. Aucun autre média ne touche autant de monde en aussi peu de temps. De plus, aucun ne marque autant les esprits, ça a toujours été ainsi. A titre d'exemple, un jeu comme Resident Evil 2, distribué par Virgin, a coûté 6 millions de francs en marketing. Cette somme a été utilisée de la façon suivante :

1) diffusion de 200 spots TV de 20 secondes sur TF1, M6, Canal+ et MCM durant les 15 premiers jours de mai (le jeu est sorti le 24 avril 98),
2) diffusion d'un film promotionnel de 30 secondes dans 247 salles de cinéma,
3) campagne radio, avec 150 messages publicitaires diffusés sur Fun Radio,
4) publicité dans les magazines spécialisés (jeux vidéos et cinéma comme, par exemple, l'Ecran Fantastique, qui s'adresse à un public réceptif à l'ambiance d'un jeu comme Resident Evil).

Pour rester chez Virgin, sachez que si



Les relations développeurs/éditeurs/distributeurs ne sont pas toujours simples. De plus, d'un pays à l'autre, les choses changent. Ici, on voit qu'Electronic Arts (U.S.A.) est co-éditeur avec Dreamworks, MGM et Looking Glass.

« Créer un jeu est une affaire de cœur, et il vaut mieux ne pas mélanger cœur et argent... Cela finit toujours par des larmes ! »
Andrew Kennedy, producteur de MediEvil 2





Resident Evil 2, une campagne marketing de 6 millions de francs.



Bomberman (testé dans ce numéro) est proposé à 249 francs, c'est tout simplement parce qu'une réflexion sur le produit a été menée. Virgin a ainsi décidé de baisser sa marge, estimant que le produit proposé à ce prix devrait rencontrer davantage de succès. La démarche est intelligente.

Pour continuer à parler chiffres, sachez qu'un jeu comme Parappa a coûté 3 millions en termes de marketing. La pub télé n'a toutefois rien pu changer, et le jeu s'est mal vendu (20 000 exemplaires). Les Japonais, malgré les avertissements de Sony France, voulaient à tout prix lancer ce jeu sur notre marché, histoire de voir s'il pouvait rencontrer le même succès qu'au Japon. La réponse, au travers du nombre de ventes, a été négative. C'est encore une fois la preuve que les marchés sont différents et que seuls des titres adaptés à chacun d'eux parviennent à trouver leur place.

Coût d'un jeu à la fin de l'étape 3

L'éditeur prend en charge les frais marketing qui s'élèvent, en moyenne pour un jeu, à 8 % de son prix hors-taxes, en l'occurrence ici 23 francs. Ce qui nous fait 170 + 23 = 193 francs à la fin de cette étape.

LA PAROLE À ... FLORENT MOREAU, DIRECTEUR MARKETING DE EIDOS INTERACTIVE FRANCE

PlayStation Magazine : Quels sont les jeux qui vous ont coûté le plus cher ? Et quels ont été les plus rentables ?

Florent Moreau : Les plus chers : la Saga Tomb Raider, Soul Reaver, Omikron... Les plus rentables ont été les Tomb Raider, bien sûr, et Fighting Force, qui a été un gros succès pour Eidos, particulièrement en France.

Quel budget pub a été alloué à un titre comme Tomb Raider (I, II, III) ?

Entre 5 et 10 millions de francs de budget net, selon les versions et la période considérée. Cependant, pour un titre comme Tomb Raider, toutes opérations et partenariats confondus, la visibilité média de Tomb Raider et de Lara Croft, sur certaines sorties, a pu dépasser plusieurs dizaines de millions de francs.

Une pub télé comme celle consacrée à Ninja coûte combien ? Est-elle rentable, en fin de compte ?



Le budget d'une pub télé comme celle de Ninja est de l'ordre de 2 millions de francs. Le produit s'est bien vendu sur la fin d'année.

Quel est le coût marketing global nécessaire au lancement d'un titre ?

Très variable, en fonction des titres, de leur potentiel, de la cible, de leur positionnement, de l'activité concurrentielle, etc. Entre quelques centaines de milliers de francs et les budgets cités plus haut.

ETAPE 4 LA DISTRIBUTION

La distribution, c'est la mise en magasins des jeux, lorsqu'ils sont gravés, documentés, « blisterisés » (mis sous plastique), etc. La réputation d'un jeu le précède souvent, et les revendeurs, à qui sont destinés tous les titres distribués, peuvent accueillir avec plus ou moins d'enthousiasme tel ou tel titre. A cet égard, la publicité est importante. Les notes attribuées à un titre dans les magazines spécialisés comme le nôtre ne sont pas non plus négligeables. Le chef de rayon d'un magasin peut en tenir compte lorsque lui sont proposés certains jeux médiocres. Mais nous allons parler plus précisément de tout cela dans la dernière étape qui évoque la « vie » d'un jeu vidéo… Il n'y a pas de coûts supplémentaires significatifs à la fin de cette étape. En revanche, en ce qui concerne l'étape 5, c'est une autre histoire...

ETAPE 5 LA REVENTE

Voilà le dernier maillon de la chaîne. Et ce n'est pas le moindre puisque c'est celui qui vous permet de vous procurer le jeu. Un revendeur achète les jeux de l'éditeur au prix HT et y ajoute sa propre marge ainsi que la T.V.A.. La revente s'effectue par le biais de magasins spécialisés (Score Games, Micromania, etc.) ou de grandes surfaces. Auchan et Carrefour en tête. Il faut savoir - c'est là un chiffre intéressant - que les grandes surfaces vendent à elles seules 55 % des jeux PlayStation. C'est énorme, et elles font donc figure d'incontournables. C'est là que certains conflits d'intérêts peuvent se déclarer…

Les grandes enseignes sont là pour faire du profit. Normal. Elles s'intéressent donc en priorité aux titres connus et se vendant facilement (20 % des jeux proposés à la vente font 80 % du chiffre d'affaires PlayStation). Leur poids économique leur permet de mettre la pression sur les éditeurs et de réclamer à cor et à cri certains produits tout en en dédaignant d'autres. Il peut néanmoins arriver qu'un éditeur ait envie de « pousser » un produit atypique, et là, il peut y avoir ce qu'on va poliment appeler des tensions. Par exemple, Sony, en essayant de pousser Bust a Groove, n'a pas toujours rencontré un enthousiasme fou de la part de certaines grandes enseignes, le jeu n'étant pas accueilli à bras et portes-monnaies ouverts par le public. Il a alors fallu procéder à une politique de marchandage qu'autorise la puissance de Sony : « vous ne voulez pas de Bust a Groove ? Très bien, alors on ne fera pas d'effort sur un Gran Turismo…

ET LA GAMME PLATINUM ALORS ?

A la lumière des différents coûts évoqués ici, on est en droit de se demander comment les titres de la gamme Platinum peuvent être vendus entre 149 et 169 francs. L'explication est simple. Un titre qui a dépassé les 500 000 ventes rien qu'en Europe et qui est sur le marché depuis au moins une année peut, si son éditeur le désire, passer dans la gamme dite Platinum. Ces jeux sont vendus à un prix record car 1) les coûts de développement sont amortis et 2) il n'y a plus de frais de publicité qui entrent en ligne de compte. De plus, la distribution accepte de baisser sa marge sachant que ce type de jeu se vendra très bien et qu'elle va s'y retrouver en termes de volume. Avec un an de décalage, on peut donc profiter, à un prix tout à fait raisonnable, de titres qui faisaient partie du top 10 des ventes. Il faut juste savoir cultiver ce don rare qu'est la patience…



Destruction Derby

Vous voyez un peu comment ça marche… La prise de risque des distributeurs est assez faible, en comparaison de celle que peuvent prendre certains éditeurs. Les jeux sont mis en rayon, écoulés, et tous les stocks restant sont renvoyés à l'éditeur. Maintenant, lorsqu'il y a trop de stocks, justement, l'éditeur et l'enseigne peuvent décider d'un commun accord de procéder à des opérations spéciales et casser les prix. Cela est évidemment intéressant pour l'acheteur… à condition qu'il soit là au bon moment pour en profiter.

Coût d'un jeu à la fin de l'étape 5

Le revendeur taxe le jeu en appliquant d'abord sa propre marge : 35 % sur le prix de vente HT du jeu. Cela alourdit la facture de 100 francs supplémentaires (boum !). 193 + 100 = 293 francs. Le prix de vente HT du jeu étant fixé à 290 F, l'éditeur ne gagne ici pas d'argent (il doit peut-être même mettre quelques francs de sa poche pour les royalties). Reste à appliquer le taux de T.V.A. normal : 20,6 %. 290 F HT se transforment donc en 349 francs TTC. C'est le prix moyen d'un jeu que vous trouvez en magasin.

LA PAROLE À… OLIVIER GOULON, DIRECTEUR MARKETING DE GT INTERACTIVE FRANCE

PlayStation Magazine : Quels sont les jeux qui vous ont coûté le plus cher ? Et quels ont été les plus rentables ?

Olivier Goulon : Sur PC, c'est Total Annihilation et Unreal qui nous ont coûté les plus cher. Sur PlayStation, ce sont les deux épisodes d'Abe. D'un autre côté, Abe est également notre produit le plus rentable, ses très importantes ventes ayant permis d'amortir les coûts de développement. Doom, sur PlayStation, a également été très rentable.

Quel est le coût marketing global nécessaire au lancement d'un titre ?

En France, un jeu à très fort potentiel peut intéresser une grande partie de la population et des consommateurs, il doit donc bénéficier d'un plan marketing « mass market » (« grande consommation », comme pour les lessives ou la cosmétique). Ce qui inclut un mix TV/presse/radio et/ou affichage et publicité au cinéma. Il ne faut pas non plus oublier le « trade marketing » (pour marquer la présence en magasin et guider les consommateurs sur le lieu de vente). La mise minimale est de 5 millions de francs. Pour Abe, le total des dépenses marketing frôle les 10 millions de francs, rien que sur la France. Plus de 80 millions de francs dans le monde !

A votre avis, comment peut-on réduire le prix des jeux ?

La T.V.A. (20,6 % : un des taux les plus élevés d'Europe) est un élément déterminant dans le prix d'un jeu. Si on pouvait l'abaisser à 5,5 %, cela permettrait une économie de près de 60 francs sur

Et les coûts de développement ?



On ne peut pas économiser sur les coûts de développement. L'attente des consommateurs en termes de qualité de produit (graphismes, gameplay, scénario) est toujours plus forte, et les investissements nécessaires, non seulement en machines, mais surtout en ressources humaines (les très bons graphistes, scénaristes, programmeurs et ingénieurs coûtent très cher car ils sont peu nombreux) s'accroissent fortement chaque année. Les investissements suivent la même tendance que dans l'industrie du cinéma, avec un coût moyen de développement (pour un jeu à très fort potentiel) qui pourrait doubler tous les 3 ans, et avec des temps de développements de plus en plus longs (supérieurs à 2 ans).

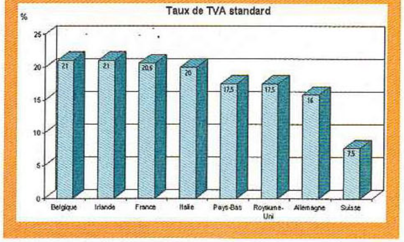
Un commentaire personnel ?

On axe trop souvent le débat sur le coût de la technologie, mais, aujourd'hui, dans un contexte concurrentiel très fort, ce qui vaut de l'or, ce sont les idées et l'originalité. Il y a donc une nouvelle forme de métier qui va prendre son essor dans cette industrie : celui de game designer (scénariste), qui jouera un rôle

AU SUJET DE LA T.V.A.

La T.V.A. à 20,6 % appliquée aux jeux vidéo augmente de façon importante leur prix. C'est vrai pour beaucoup d'autres produits me direz-vous, mais la question qu'on pose dans cet encart est la suivante : pourquoi n'applique-t-on pas le taux de T.V.A. réduit (5,5 %) aux jeux vidéo ? La polémique existe déjà pour les CD audio. Les livres bénéficient en Europe (sauf en Suède et au Danemark) du taux de T.V.A. réduit. Les CD audio non. Tout est ici question de définition. Les livres sont considérés comme étant des produits culturels. Et ce sont de tels produits (entre autres, il y a aussi les denrées alimentaires) qui bénéficient du taux à 5,5 %.

Dans son intervention du 10 mars 1997, le président Jacques Chirac a annoncé que le taux de la T.V.A. sur les produits et services multimédias comme les « cédéroms » passerait de 20,6 à 5,5 %. A l'heure où nous écrivons ces lignes, ce n'est toujours pas le cas. Ce n'est toutefois pas seulement un problème de volonté politique « franco-française ». En effet, ces produits ne figurent pas sur la liste de ceux pouvant bénéficier de taux réduit fixé par la directive communautaire sur la T.V.A.. Toute modification de la liste avant l'échéance 1999 requiert une proposition de la Commission et une décision à l'unanimité du Conseil ECOFIN (Conseil des ministres de l'Economie et des Finances des Etats-membres de l'Union), qui a d'ailleurs rejeté, en 1997, la proposition française de réduction de la T.V.A. sur les disques compacts musicaux (pour mémoire, rappelons que l'abaissement de la T.V.A. sur les CD de 33 à 18,6 %, en 1987, avait fortement contribué à relancer les ventes : deux ans plus tard, elles étaient presque multipliées par deux). Une labellisation de certains logiciels éducatifs ou bases de données culturelles pourrait leur donner un statut particulier qui leur ouvrirait le droit à une exonération de la T.V.A.. Si réduction il y a, elle s'opérera donc d'abord sur les logiciels dits culturels, et non sur les jeux. Avant de faire comprendre au monde qu'un jeu fait, quelque part, partie d'une culture technologique et qu'il y a des choses belles et intéressantes à y découvrir, eh bien nous paierons encore pendant un moment le prix fort...





Conditionnée et prête à être mise à la vente, Lara Croft est prête à connaître le succès. Une fois un produit terminé, le distributeur n'a plus qu'à inonder les magasins et croiser les doigts pour que son produit marche. Evidemment, plus la campagne marketing derrière est importante, plus les angoisses sont contrôlées...

ERRATUM

Bonjour, ici Dave Martinyuk en direct de son canapé... Alors que je tourne les pages du très divertissant magazine Joystick, qu'elle n'est pas ma surprise de découvrir, page 153 : « Lankhor, ça vous dit quelque chose ? Et Miterrand ? Je dis cela parce que Lankhor a vécu ses heures de gloire au même moment que ce président. Notez que, contrairement à ce dernier, Lankhor n'est pas mort... » Argh, le frisson de la honte me parcourt. J'ai donc donné une fausse information dans la rubrique portrait du mois dernier. J'avais cité Lankhor comme ça, en passant, en disant que ce développeur n'existait plus etc. Je m'a trompé... En fait, Lankhor est désormais associé à Eidos et le jeu qu'il développe en ce moment s'appelle « Official Formula One Racing». Comme excuse je pourrais dire que... et puis non, je n'ai pas d'excuse, fouettez-moi... (schlac !). Non mais oh, ça va pas. Vous êtes malade ou quoi ???



Metal Gear Solid la meilleure carte du début de l'année 99.

RÉFLEXION ET CONCLUSION

Allons à l'essentiel. A la vue des éléments exposés au fil de ces pages, il paraît clair que le prix d'un jeu dépend essentiellement de la marge que s'octroie le distributeur/revendeur et du taux de T.V.A. Ces deux éléments, à eux seuls, représentent 55 % du prix d'un jeu. Les royalties récupérées par Sony – 60 francs par jeu - ne sont pas non plus négligeables, évidemment. Il faut toutefois savoir que cet argent est en grande partie réinvesti dans le circuit du jeu vidéo. Il ne sert pas seulement à enrichir les pontes des plus hautes sphères. Ainsi, l'argent accumulé par Sony Computer Entertainment permet à la marque de construire des usines pour la fabrication de la PlayStation 2. La technologie réclame des investissements et l'argent « tourne », il est réinjecté. Et puis il y a les aides accordées par Sony aux éditeurs tiers pour tout ce qui touche le marketing. En France, 10 à 15 titres en bénéficient tous les ans. Sony pousse les titres majeurs (Metal Gear, Abe, FIFA, Tomb Raider...) en prenant en charge 80 à 100 % des frais de publicité télé. Cela coûte cher mais les royalties récupérées rentabilisent l'investissement. Au final, tout le monde s'y retrouve.

COÛT DÉTAILLÉ DU PRIX D'UN JEU (SYNTHÈSE)

(HYPOTHÈSE : COÛT DE DÉVELOPPEMENT D'UN JEU DE 10 MILLIONS DE FRANCS)

1) Hypothèse de vente	*100 000 ex.*	*500 000 ex.*	*1 500 000 ex*
2) Prix total	*349 F*	*349 F*	*349 F*
3) Prix HT	*290 F HT*	*290 F HT*	*290 F HT*
4) Distribution 35 %	*100 F*	*100 F*	*100 F*
5) Développement	*100 F*	*20 F*	*6,7 F*
6) Marketing	*23 F*	*23 F*	*23 F*
7) Fabrication	*10 F*	*10 F*	*10 F*
8) Total	*233 F*	*153 F*	*139,7 F*
9) Marge avant royalties	*57 F*	*137 F*	*150,3 F*

Allons-y, pour une explication ligne par ligne. Vous allez voir, il faut suivre, mais c'est assez intéressant.

1) L'hypothèse de vente est une estimation sur un nombre de ventes imaginaires. Evidemment, plus un éditeur réussit à vendre de jeux, plus il gagne d'argent au final.

2) Le prix total tient compte de la T.V.A. à 20,6 % qui est appliquée au prix hors-taxe du jeu. Ici, 290 x 20,6 % = 59 F supplémentaires, que vous versez à l'Etat lorsque vous vous procurez un jeu.

3) Le prix hors-taxes est le total des sommes additionnées au fil de la création du jeu, marge nécessaire au profit comprise. Il faut bien que l'éditeur gagne de l'argent et Sony des royalties...

4) La distribution est un ogre qui récupère beaucoup d'argent puisque vous payez plus du tiers du prix du jeu rien que pour avoir l'honneur et le privilège de vous le procurer.

5) L'incidence du coût de développement sur le prix du jeu est directement liée au nombre de ventes. Dans l'exemple que nous présentons, un jeu à 10 millions qui se vend à 100 000 exemplaires coûte 10 000 000 / 100 000 = 100 F en termes de développement. Lorsqu'on divise 10 millions par 500 000 ou 1 500 000, on obtient respectivement 20 et 6,7 F. L'amortissement est bien plus important. La différence se retrouve dans la marge avant royalties.

6) Le coût marketing concerne tout ce qui touche la publicité. C'est un coût global précis qui est présenté ici. Lorsque vous achetez un jeu, vous payez donc 23 F (environ 8 % de son prix HT) pour toute la pub qui a été faite autour du jeu.

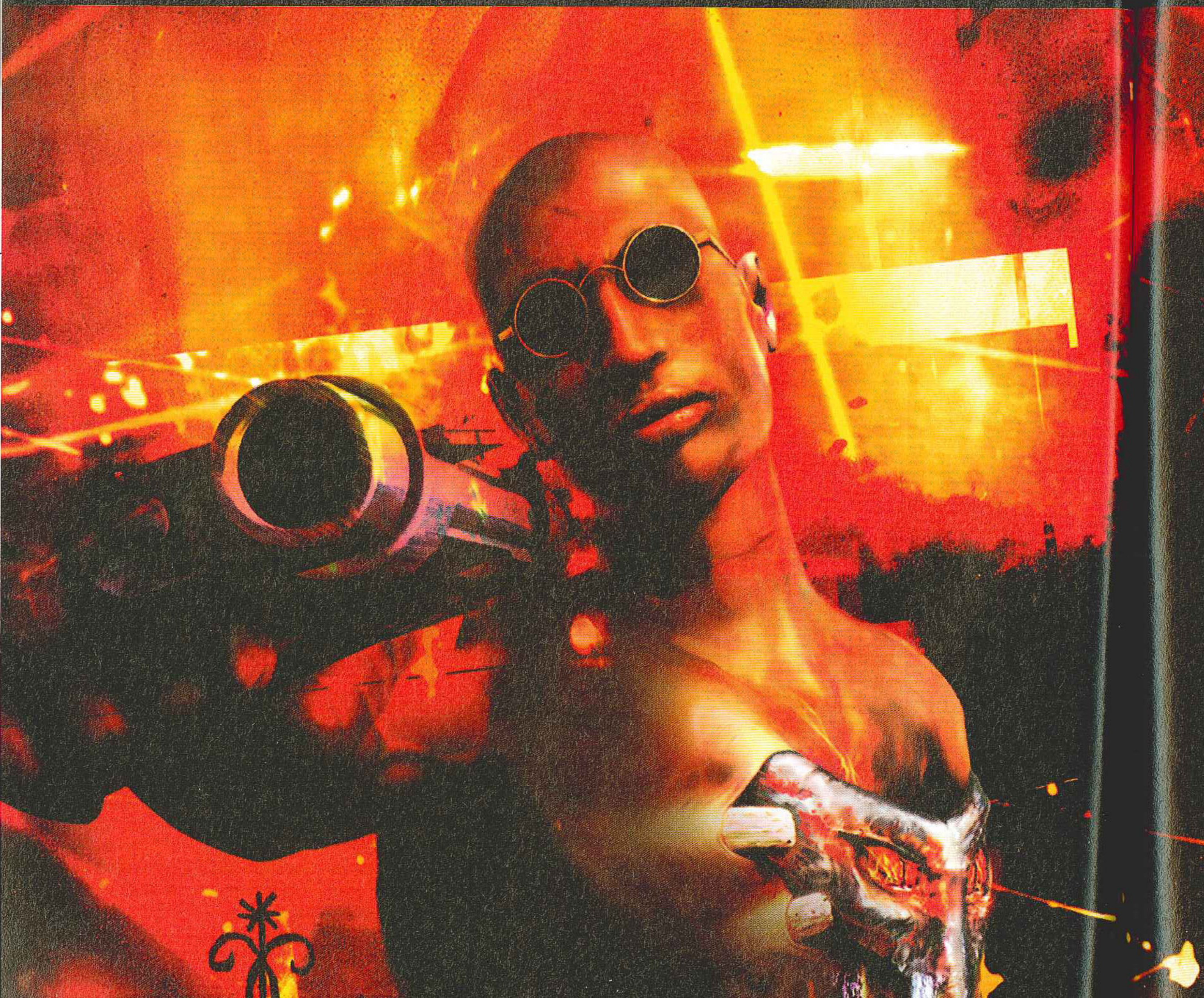
7) La fabrication fait figure de facteur incompressible. La somme de 10 F comprend le CD lui-même et toutes les opérations de gravure.

8) Le total présente ici l'addition des frais de distribution, développement, marketing et fabrication.

9) La marge avant royalties est un sujet TRES intéressant. C'est l'argent qui revient à l'éditeur, lorsque tous les autres frais sont déduits. Pour 100 000 exemplaires vendus (un chiffre décevant au niveau mondial), la marge est de 290 (prix HT) – 233 = 57 F. Il faut savoir que Sony récupère environ 60 F de royalties sur chaque jeu vendu. Le bénéfice de l'éditeur est donc ici nul. On peut même dire qu'il perd de l'argent. Cela devient évidemment plus intéressant lorsque les quantités vendues sont plus importantes. Avec 500 000 exemplaires, l'éditeur touche 137 – 60 F = 77 F sur chaque jeu. Avec 1,5 million d'exemplaires vendus, la soustraction est de 150,3 – 60 = 90,3 F. La différence semble assez peu importante mais, sur la quantité, elle est loin d'être négligeable. C'est ainsi que se bâtissent des fortunes... ou que se défont des empires.

Par Grégory Szriftgiser

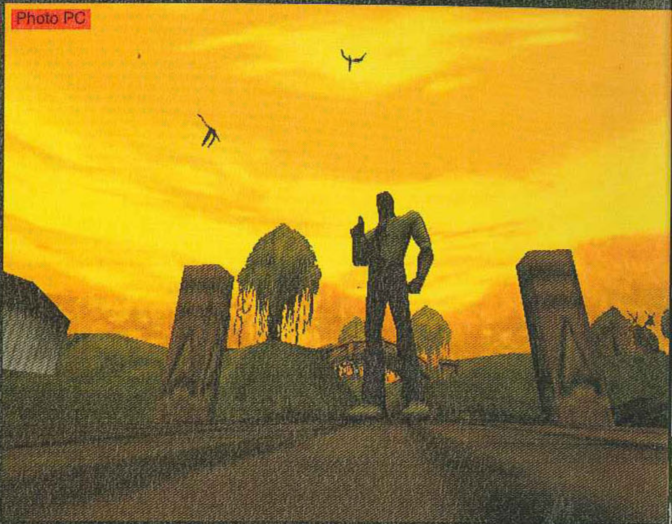
Shadow



man

EDITEUR ACCLAIM DISPONIBLE EN AOUT 99





Vaudou et serial killers, un mélange d'ambiance !

NOUS AVIONS EU UNE TENTATIVE PEU CONVAINCANTE EN MATIERE DE VAUDOU AVEC AKUJI THE HEARTLESS. SHADOWMAN, SANS QUITTER LE GENRE ACTION/AVENTURE ET LA 3D, SEMBLE BIEN MIEUX PARTI POUR NOUS FAIRE DÉCOUVRIR CET UNIVERS MÉCONNU... SANS RÉVOLUTIONNER NOS HABITUDES EN LA MATIERE, CE NOUVEAU TITRE D'ACCLAIM MISE TOUT SUR UNE AMBIANCE SOMBRE, GORE, EN VOUS PROPOSANT D'INCARNER LE GUERRIER VAUDOU LÉGENDAIRE, LE SHADOWMAN...







La première arme mise à votre disposition vous servira pendant tout le reste du jeu. Elle permet de briser les Gobis et de récupérer de l'énergie.

Certaines interactions avec les décors ont été prévues.

Beaucoup d'action et un soupçon d'aventure...





Voilà la deadside



Comme tous les cultes, le vaudou marche à grands coups de prophéties. Shadowman mise sur l'une d'elles, et pas la moins connue : l'Armageddon. Ce thème dont la capacité à mobiliser de nouveaux fidèles n'est plus à démontrer, est au centre de ce qui vous attend dans ce soft d'aventure/action. En effet, Legion, entité emblématique, est, depuis plusieurs siècles déjà, à l'origine d'un vaste projet. Il s'est adjoint l'aide des plus grands serial killers que la Terre ait jamais portés, les plus sanglants et les plus cruels, pour collecter les « dark souls », âmes sombres d'êtres abjects. Dans le monde des morts, la « deadside », Legion et ses acolytes ont construit et peuplé petit à petit l'Asylum, titanesque bâtisse regorgeant des pires horreurs qu'on puisse imaginer. Bientôt, comme l'annonce la prophétie, ces dark souls reviendront chez les vivants, la « lifeside », pour semer horreur et destruction.

There's a darkness coming...

Vous connaissez les jeux vidéo, alors la suite est simple à deviner : vous êtes le seul à pouvoir stopper l'horreur qui approche ! Dans le rôle de Mike LeRoi, un black balèze comme on les aime, vous allez devoir investir la deadside pour briser les Gobi, les lieux dans lesquels sont enfermés les dark souls, et absorber la puissance maléfique de ces dernières. Car vous seul, en tant que shadowman, êtes capable de le faire. La prophétie se répète et plusieurs autres shadowman avant vous ont eu cette tâche à remplir. Suivant leurs traces, vous allez découvrir une partie du mythe vaudou, mais surtout les profondeurs de la deadside. Accompagné des conseils de Nettie, une prêtresse vaudou qui sent l'ombre approcher mais ne peut pas se rendre dans la deadside, vous devrez donc partir à l'aventure. Très axé action tout de même, l'intérêt de Shadowman réside essentiellement dans l'histoire qu'il se propose de raconter, grâce à son ambiance particulièrement soignée, dans un jeu ponctué de séquences cinématiques et bénéficiant de graphismes originaux. Atmosphère !

Plus action qu'aventure

Il ne faut pas oublier que Shadowman est tiré d'un comic (B.D. américaine pour les non initiés)... Et qui dit comic dit action à l'américaine. Ainsi, même si le scénario de Shadowman est évolué et que le jeu propose quelques énigmes et puzzles, l'essentiel du gameplay reste basé sur les combats. Dans le monde réel, côté vivants, ce



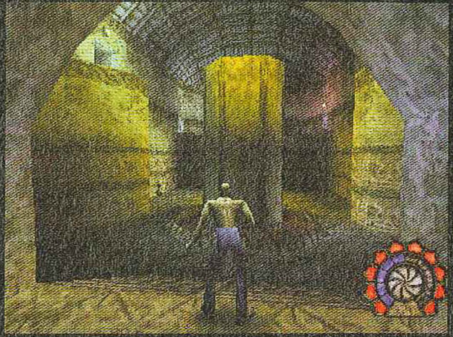


Des teintes qui ne sont pas sans rappeler la dimension des esprits de Soul Reaver...

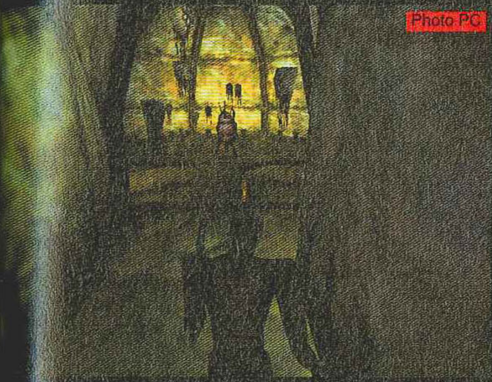






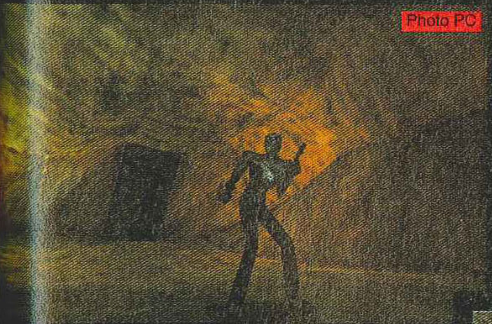


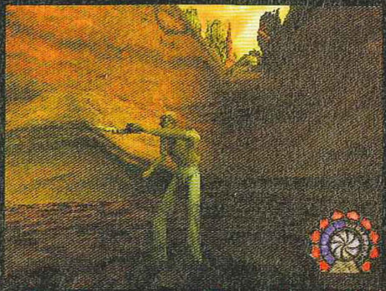






Ce curieux personnage pittoresque est le gardien du grand portail menant vers les entrailles de la deadside.



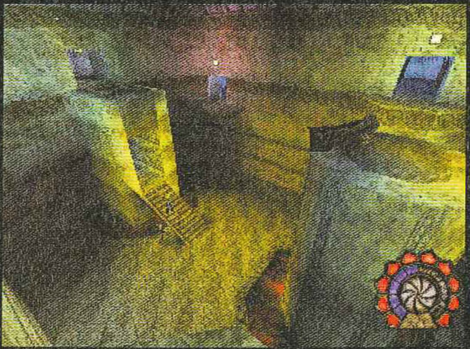


Côté lifeside, on tient ses flingues à la John Woo !

face à l'ennemi. Mais les niveaux côté lifeside sont peu nombreux par rapport à ceux qui ont lieu dans la deadside. Très tôt dans le jeu, vous trouverez aussi l'ourson de votre frère décédé. Il vous permettra de retourner à différents endroits en un clin d'œil, comme un téléporteur. En effet, à la manière de Zelda (pour Nintendo 64), ce n'est qu'après avoir découvert certains objets spécifiques que de nouveaux passages deviendront accessibles. Ces objets, ce sont les glads, des artefacts de puissance qui vous octroieront des capacités particulières : marcher sur la lave, grimper les cascades de sang, etc. En outre, dans la deadside, votre pouvoir décuplé réside dans la magie vaudou. Les objets comme les pistolets s'investissent de pouvoirs tous particuliers, lançant des boules de feu, drainant l'énergie des âmes perdues de cette dimension. Les items sont nombreux et certains ont des capacités uniques. Autre idée fort simple : utiliser les deux mains ! Dans la plupart des jeux, même si les personnages ont deux mains, on ne peut les utiliser comme bon nous semble. Dans Shadowman, par l'intermédiaire de l'écran d'inventaire, vous pouvez sélectionner une arme pour la main droite et une autre pour la gauche, puis utiliser l'une ou l'autre suivant les boutons pressés.

La PlayStation en retard

Si la version PC du jeu est quasiment terminée, la version PlayStation, à peine entamée, ne reflète pas encore la qualité graphique et technique qu'on est en droit d'attendre aujourd'hui d'un soft de ce genre. Mais il reste encore quelques mois de travail pour peaufiner tout ça. Sans s'attendre à une révolution dans le fond, Shadowman pourrait bien être une surprise dans sa forme. Reste à savoir si les développeurs sauront retranscrire, comme elle doit l'être, l'atmosphère lugubre du vaudou, ce côté mystique malsain parfaitement restitué dans un film comme Angel Heart. Peut-être les programmeurs devraient-ils regarder ce film avant d'aller plus loin. Car l'ambiance sera la clé du succès de Shadowman, qu'on se le dise.



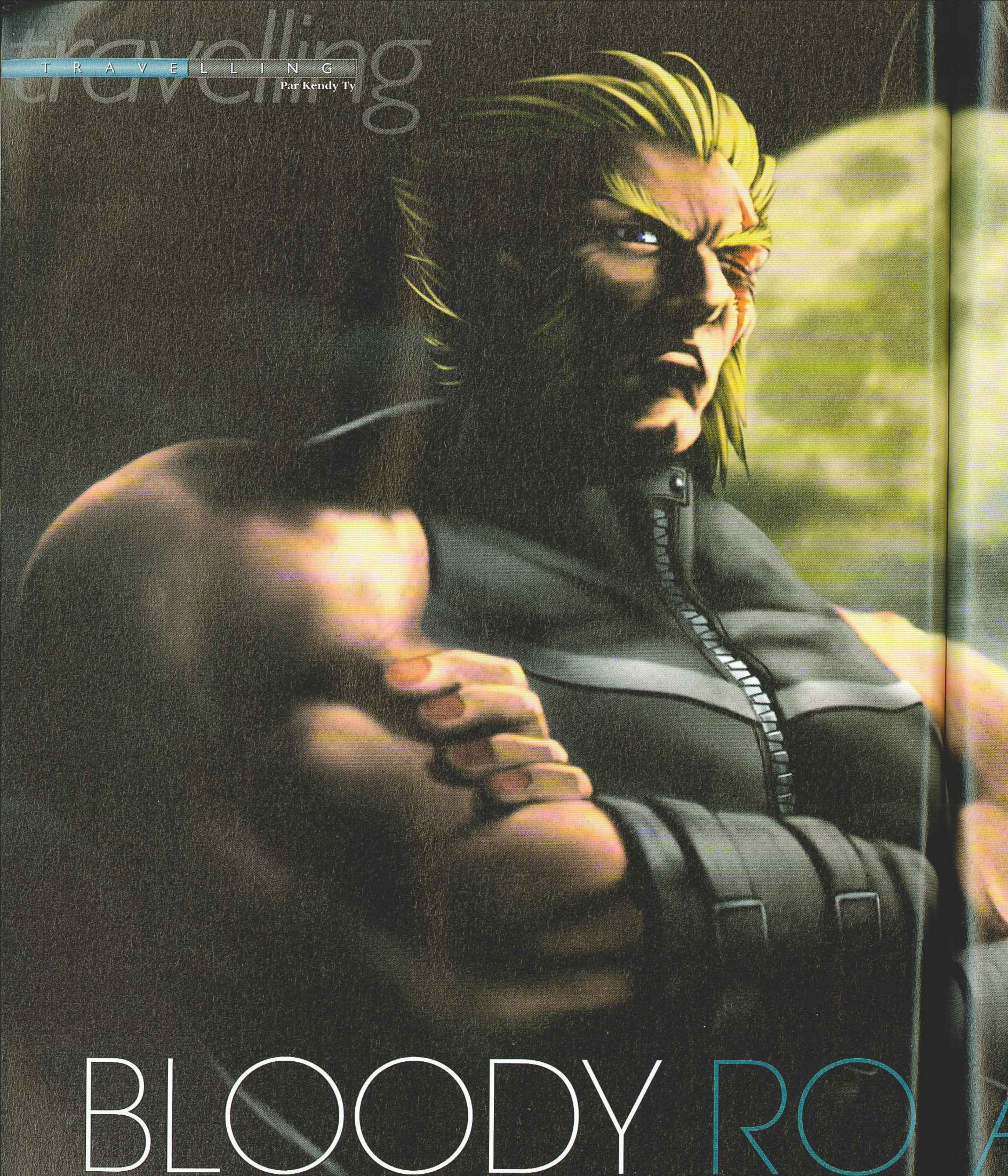
Un principe classique, mais une ambiance originale et travaillée : de quoi découvrir le vaudou en s'amusant !







Par Kendy Ty



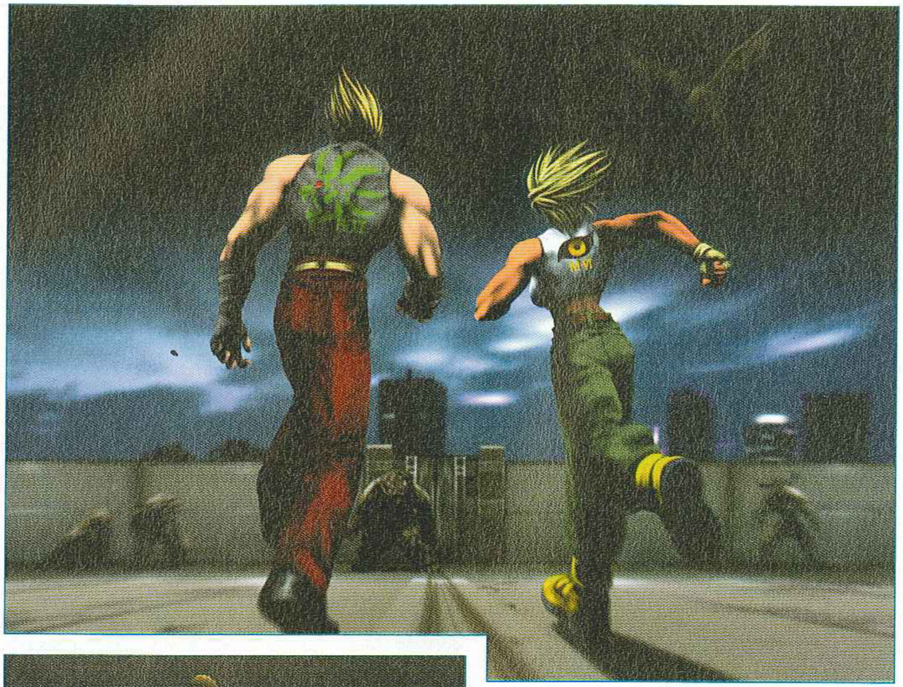
BLOODY RO



Bloody Roar 2 aurait pu être la nouvelle référence du jeu de combats. Un titre techniquement à la hauteur, trippant par son ambiance explosive et bestiale, impressionnant par sa richesse tactique qui n'a que le défaut de ne pas en proposer « assez ». Curieusement, Hudson (Bomberman, Bloody Roar...) réitère une petite erreur qui s'avère finalement extrêmement préjudiciable au jeu. Malgré tout, Bloody Roar se hisse sur le podium des meilleures productions du genre. Une performance.



EDITEUR : HUDSON/VIRGIN I.E.
DISPONIBLE LE 25 JUIN 1999





Long immobilise Alice avec son pied !







L'attaque de Jenny fait penser à une figure de break dance !



Bloody Roar 2 est un jeu de combats qui soulève, en problème de fond, la question de savoir ce qui différencie la condition de l'homme de celle de l'animal. On pourrait peut-être tenter de répondre à cette problématique, en affirmant que c'est la pensée et plus précisément la conscience de soi qui fait de l'homme ce qu'il est, c'est-à-dire un être vivant à part entière (à moins qu'il ne s'agisse du côté perfectible de l'homme ?). Mais qui dit que les animaux ne pensent pas ? Peut-être pensent-ils par images ou par équations vagues ? C'est pourquoi, déplacer ce débat sur la question de la noèse ne permet pas de répondre pertinemment à la problématique. Pourquoi ne pas procéder inversement et se demander ce qui nous rapproche de l'animal ? La première réponse qui me vient à l'esprit est la suivante : l'instinct de survie par la loi du plus fort… Et puis on s'en fiche de toute façon de cette gonflante analyse puisque cela me donne l'occasion d'effectuer une transition puissante pour vous parler des combattants de Bloody Roar 2 !



Uriko est un personnage assez facile à manier : il est très aisé d'effectuer des combos avec elle.

DES PERSONNAGES PEU CONVENTIONNELS

Tout comme dans le premier volet, les protagonistes possèdent toujours la faculté de se métamorphoser en animal ou en insecte, lorsqu'ils perdent leur zen, à la manière de Hulk ! On retrouve donc d'anciens combattants tels qu'Alice la femme-lapin, Yugo Oogami le lycanthrope, Jin Long l'homme-tigre, Uriko Nonomura la fillette-chat et Bakuryu l'homme-taupe. On notera par contre les absences remarquées de Mitsuko,



F I C H E   T E C H N I Q U E

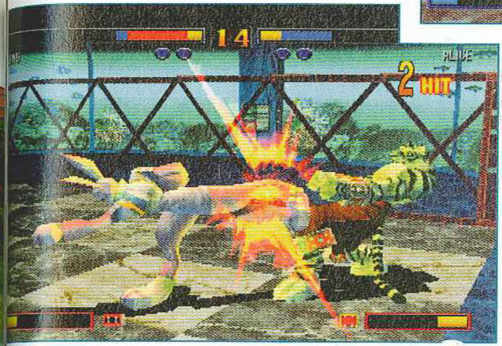
GENRE	BASTON
EDITEUR	HUDSON/VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR	VIRGIN I.E.
NOMBRE DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	8
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES LINE	DOMMAGE QU'IL N'Y AIT PAS



Bakuryu charge son belligérant qui titube devant lui.



Alice peut tordre le cou de son adversaire, grâce à la puissance de ses abducteurs !



l'homme-caméléon, Stunt l'homme insecte et Jenny Bartoli la femme-chauve souris. Soit un total de 8 personnalités hétéroclites qui assureront, à n'en pas douter, beaucoup de joutes spectaculaires !

UN SYSTEME DE JEU ATYPIQUE

Bloody Roar 2 ne s'inspire d'aucune interface de soft de combats en 3D connue jusqu'ici. En d'autres termes, il possède son propre système de jeu spécifique. Par ailleurs, cette particularité a le mérite de révolutionner au passage nos piètres habitudes de joueurs en matière de gameplay, rodées au dur régime des Tekken et autres Street Fighter. Profitant d'une configuration à la fois sobre et efficace, avec la présence de 3 touches principales, on retrouve un bouton poing, pied et beast. Ce qui sous-entend qu'il n'existe qu'une seule intensité de coup en ce qui concerne les attaques de base, les plus puissantes requérant des manipulations à la croix de direction. Deux autres boutons secondaires viennent ensuite se greffer au dispositif, le premier servant pour les projections ou les prises au corps à corps et le second, pour une parade plus puissante. Car, en effet, Bloody Roar 2 demeure le premier jeu du genre à disposer de 2 niveaux de garde : la parade faible qui utilise la croix de direction et la garde forte qui nécessite la touche de la tranche de la manette. Ce petit détail, qui a l'air anodin, influencera pourtant notre façon d'aborder un affrontement, rendant plus riche l'éventail des possibilités théoriques des stratégies de combats. Comme, par exemple, l'usage plus ou moins fréquent des attaques « casses-gardes » selon le style de parade adopté par l'adversaire ou un coup qui rate et qui vous met en situation de faiblesse… Tant d'éléments qui vous poussent à l'imagination et donc, à des altercations passionnantes !

DES TRANSFORMATIONS SURPRENANTES



La fonction beast localisée sur le bouton rond augmente vos dégâts et vous fait profiter d'attaques spéciales supplémentaires, à condition que votre jauge de furie soit remplie. Pour cela, il suffit d'effectuer un maximum de coups pour accroître votre barre d'énergie. Sinon, la grande nouveauté de ce second opus réside dans la facilité à se transformer sans rompre la continuité de vos actions. Pour être plus précis, vous pourrez, par exemple, enchaîner le début d'une combo (série de coups portés - combo pour combinaison) en humain puis, en plein milieu de celle-ci, vous métamorphoser en animal pour infliger plus de dommages ! Mais la frénésie ne s'arrête pas là, car votre transmutation s'opérera avec fluidité aussi bien dans les airs que pendant une charge héroïque à terre, action qui ne

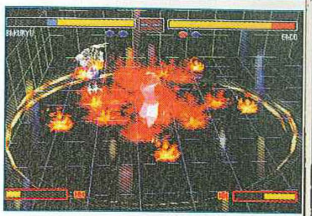


Pendant sa furie, Long accumule de l'énergie avant de la relâcher sur son ennemi.

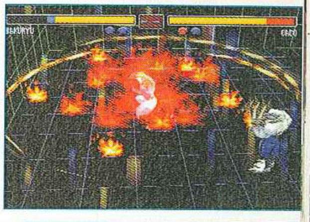


DES FURIES FURIEUSES !

Une fois en animal, vous aurez droit à une attaque surpuissante (ou furie) qui possède des propriétés particulièrement destructrices. Visuellement impressionnante et dynamique, elle est une véritable bénédiction pour les yeux ! Il suffit d'ailleurs d'en admirer les détails, cliché après cliché pour se rendre compte du travail colossal des animateurs !







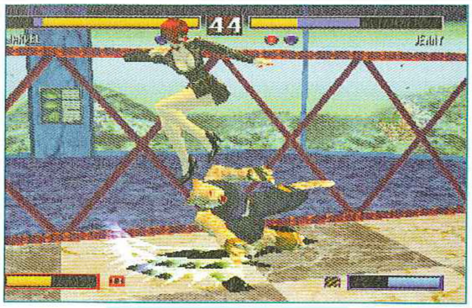


DES ATOUTS GACHÉS PAR UN NOMBRE DE PERSONNAGES TROP RESTREINT



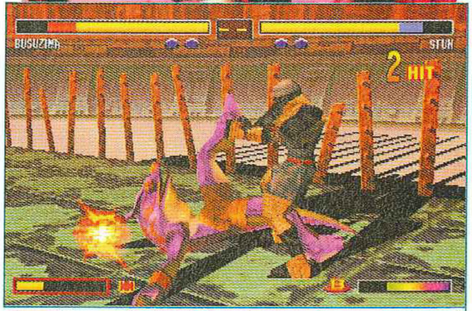






BLOODY ROAR EXPLORE LES MÉANDRES COMPLEXES DE LA DOUBLE PERSONNALITÉ !





Stunt s'empare du pied de Busuzima pour l'envoyer valdinguer !





s'avérait pas possible dans la première version du jeu. Tant mieux diront les spécialistes, d'autant plus que cela contribuera à élever le niveau de créativité des joueurs en ce qui concerne l'art de la mornifle fatale !

DES COMBOS À LA PELLE !

Il vous faudra de longues heures de jeu, pour pouvoir expérimenter vos propres combos et trouver des suites logiques de coups mélangeant attaques spéciales et enchaînements basiques. Très intuitif au niveau de la prise en main, les diagonales (à la croix de direction) vous permettent d'élaborer en temps réel une stratégie de combats selon les défaillances de parades de votre adversaire. En fait, il n'existe aucune règle de construction, seul le timing compte. Tout ce qu'il convient de retenir est qu'un ennemi qui retombe après avoir encaissé un assaut, s'avère aussi inoffensif qu'un vulgaire insecte (excusez-moi du peu, pour l'image). Effectivement, l'interface autorise les repêchages dans l'air (ou « juggle » pour les connaisseurs…) et pour peu que vous maîtrisiez un enchaînement interminable, votre adversaire se retrouve alors impuissant face à vous, par le simple fait qu'il n'a pas le temps de retomber à terre pour riposter. On retrouve ici une facette du concept de Tekken qui, présentement, semble pousser le vice à l'extrême ! Et puis, si vous êtes en manque d'inspiration, la démo d'introduction pourra toujours vous mettre l'eau à la bouche puisqu'elle illustre de façon parfaite cette technique redoutable !

UNE FURIE DÉVASTATRICE !

Autre point fort absent du premier épisode de BR : l'alternative d'utiliser une attaque suprême qui enlève un maximum d'énergie à votre belligé-





base de quarts de tour via la manette. Ensuite, c'est purement mathématique : ça passe ou ça casse ! Dans la première situation, votre ennemi déchantera en voyant son niveau de vie baisser à 70 %. Votre barre de furie se videra en vous re-transmutant illico presto en pauvre et faible humain. En fait, il existe des distances à respecter selon les personnages et le type de manifestation de la furie. Par exemple, celle d'Alice Tsukagami la femme-lapin nécessite d'être assez loin de votre adversaire parce qu'elle accomplit un bond, avant de déclencher sa redoutable attaque. Inversement, il faudra se poster assez près des ennemis avec Yugo le loup, qui donne un coup de poing en guise de prélude à sa furie. Quoi qu'il en soit, plutôt que de précipiter l'issue d'un combat, cette technique ajoute une bonne dose de tension : tous les





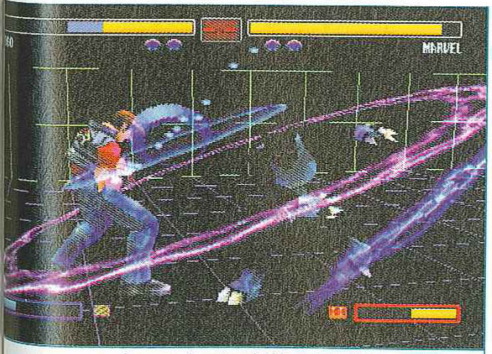
UNE PRODUCTION DE QUALITÉ



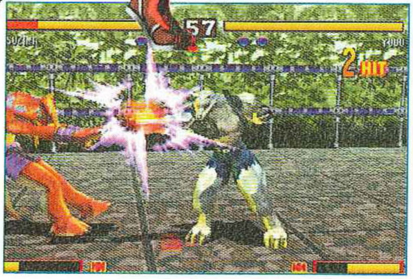
Côté technique, un gros effort a été apporté quant à la modélisation des combattants, en comparaison au premier épisode. Graphismes en haute résolution, textures plus réalistes : les personnages se rapprochent plus de l'humain que du Légo ! De même, les décors mixent adroitement arènes en 3D et fonds d'écran en 2D pour un rendu plus agréable et lumineux. Si les animations s'avèrent rapides, fluides et fouillées, il est pourtant regrettable que des détails tels que le sang giclant en cascade ou le vomi en soupes soient bannis de cette suite. En effet, ces éléments, aussi discrets soient-ils, contribuaient pourtant à renforcer le côté brutal de Bloody Roar premier du nom. Au lieu de cela, on se retrouve désormais avec de l'hémoglobine transparente comparable à des gouttes de sueur ! Scandaleux, pour qui ne partage pas les convictions extrémistes de Familles de France ! Autrement, le jeu a gagné en dynamisme avec une débauche d'effets visuels spectaculaires en ce qui concerne les arts du combat, et des furies particulièrement impressionnantes. En somme, ça déménage !

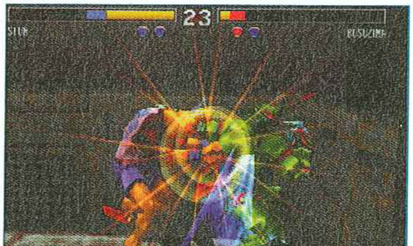
LE PETIT HIC FATAL...

Tekken 3 comportait 24 personnages, Rival Schools une quarantaine... Bloody Roar 2 n'en possède que 10 en comptant les 2 combattants secrets (Gado, Shen-Long). Vous comprendrez donc notre déception ! Bien que les persos ne présentent pas de maniabilités similaires, il est tout de même assez frustrant de ne pas pouvoir varier les affrontements. Comment ne pas reprocher à Hudson cette tare ? Pour l'image, c'est comme si la dernière pierre de l'édifice était placée à la va-vite, mettant en péril l'architecture complète. C'est d'autant plus dommage que le titre possède des arguments aptes à concurrencer sérieusement Tekken 3. Au lieu de cela, Bloody Roar 2 réitère son erreur du passé et ne se pose plus comme une hypothétique référence vidéo-ludique mais comme une simple alternative aux hits du genre. Une alternative de qualité, nous tenons à le souligner... Il ne reste qu'à attendre Bloody Roar 3, prévu pour la fin de l'année en Europe, pour espérer que cette erreur soit totalement effacée.

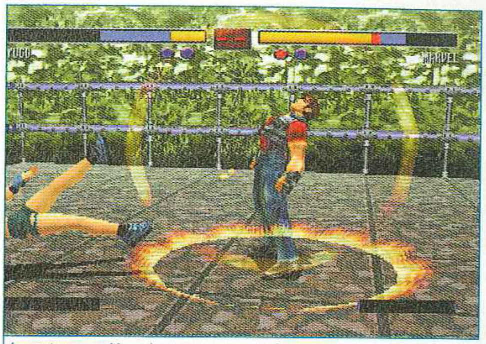


Le coup de poing de Marvel décrit un arc de cercle faisant penser aux anneaux de Saturn !





UN SECOND OPUS RICHE EN IDÉES



La puissance dégagée par votre transformation repousse votre assaillant.

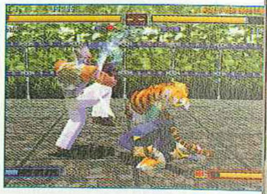


Les bordures du ring peuvent se briser en cas de finish en mode beast.

GADO ET SHEN-LONG

Deux combattants supplémentaires sont à dénicher en venant à bout du jeu. Pour obtenir Gado, il suffit tout simplement de terminer le jeu avec n'importe quel personnage, le nombre de crédits utilisés important peu. Pour Shen-Long, en revanche, il va falloir finir le jeu sans utiliser de crédits ! Ce dernier s'avère d'ailleurs assez ardu à gagner et ce, malgré le fait de régler la difficulté à « 1 », le mode le plus facile...





POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui n'ont plus rien à prouver à Tekken ou à Dead or Alive. Une très bonne alternative.

BLOODY ROAR 2 - 349 F Memory card

DESIGN — **7** — Les couleurs sont lumineuses dans le plus pur style des jeux d'arcade.

MUSIQUE ET SON — **6** — Les musiques donnent de la patate au jeu. Les mélodies ne restent pas dans nos cerveaux...

DURÉE DE VIE — **7** — Comme dans tous les titres de baston : seul, c'est limite barbant ; à deux, c'est le pied !

ORIGINALITÉ — **5** — C'est un jeu de baston, mais il conserve une griffe unique.

JOUABILITÉ — **7** — Très maniable, la prise en main demande cependant beaucoup d'entraînement.

TECHNIQUE — **8** — Haute résolution, animations foudroyantes, modélisation complexe des persos... Génial !

8 — **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Propre à satisfaire les fans du 1er épisode, BR2 fait figure de valeur sûre. Son nombre restrient de combattants et la relative censure dont il fait l'objet en font juste un substitut à des hits comme Tekken. Un titre remarquable d'un point de vue technique.

LE COMPARATIF : AUSSI BON QUE TEKKEN 3, MEILLEUR QUE RIVAL SCHOOLS.

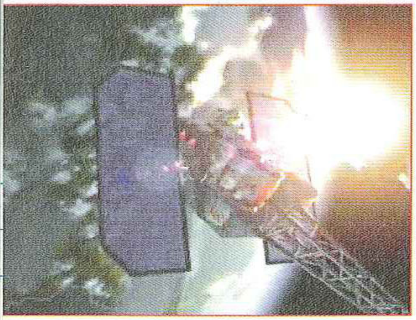
Par François Tarrain

« On tue un homme, on est un assassin.

On tue des millions d'hommes, on est un conquérant.

On les tue tous, on est un dieu. »

Jean Rostand









WARZONE 2100

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBLE FIN AVRIL

FICHE	TECHNIQUE
GENRE	STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
EDITEUR	EIDOS
DISTRIBUTEUR	EIDOS
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE	ON PIGE LE SYSTÈME, ET ON

En préambule à ce test, laissez-moi vous conter la terrible iniquité subie par les jeux de stratégie. Ce genre, fabuleux et accrocheur à souhait n'a jamais eu réellement voix au chapitre sur PlayStation. Boudé par les développeurs, il file pourtant le parfait amour avec le monde du PC, où il a été adapté à toutes les sauces. Heroic Fantasy, conflits historiques, guerres contemporaines, futur incertain ou passé fantaisiste… Pour chaque époque les développeurs ont inventé un jeu différent, avec son scénario, ses règles et ses spécificités. Mais derrière cette avalanche de titres, on retrouve toujours le même concept simple et immuable. Dans tout jeu de stratégie qui se respecte, votre aventure débute systématiquement de la même manière. Au commencement, vous êtes lâché sur d'un vaste conflit armé. Vos premiers pas sur le champ de bataille, vous les effectuez en aveugle. Vous explorez les environs de ce qui deviendra, plus tard, votre méga forteresse super protégée. Votre force de frappe se limite alors à quelques unités terrestres, complètement désarmées. Rapidement, vous devez agir, car l'ennemi lui n'attend pas. Votre première mission, la plus vitale, trouver une source de matière première. Ensuite, vous construisez les premiers bâtiments. Puis les premiers véhicules. S'en suit toute une kyrielle de structures différentes. Unités d'attaque, de défense, usines, centres de recherche, de réparation… un embryon de « société » voit bientôt le jour. Mais rapidement, vous faites la connaissance de vos adversaires, et l'inexorable affrontement dé-



Voilà la configuration de votre base après quelques missions. Centre de commande et de recherche, usines, centrales électriques, et une tripotée d'unités.

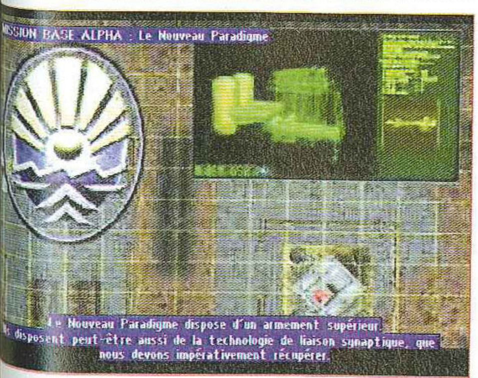
vie, de conquête, de progrès technique, de replis, de gestion de ressources... Ce genre fait appel à mille et une notions tactiques, qu'il faut impérativement intégrer pour avoir une chance de vaincre et/ou de sauver sa peau. Bref, s'attaquer à un jeu de stratégie est une expérience passionnante... mais assez difficile d'accès pour les non initiés qui n'ont pas envie de « faire l'effort ». C'est peut-être pour cela que les consoles ont toujours boudé cette catégorie de jeu, lui préférant des concepts moins élitistes. Il y a bien eu quelques expériences tentées sur PlayStation. Mais la quasi totalité s'est soldée par un échec cuisant. Seuls Command & Conquer (suivi d'Alerte Rouge), et Warcraft II ont réussi à tirer leur épingle du jeu. Maigre succès, pour un genre aussi largement représenté sur PC !



Les nombreuses scènes cinématiques dévoilent au fur et à mesure le scénario à rebondissements. Malheureusement leur qualité est assez moyenne.

ET LA LUMIERE FUT !

La dernière tentative en date pour redorer le blason du jeu de stratégie est signée Pumpkin Studios, développeur anglais à qui l'on doit le Warzone 2100 qui nous intéresse aujourd'hui. Servi par un pur scénario d'anticipation, ce titre vous propulse dans les affres obscurs du XXIè siècle... Suite à une « défaillance » technique, une armada de satellites placés en orbite autour de la Terre (nom de code NASDA pour North American Strategic Defence Agency, version SF du fameux projet « Guerre des Etoiles » que Reagan voulait mettre en place en 1987), lâche un chapelet de missiles nucléaires sur les plus puissantes métropoles. Réaction immédiate des cocos et de la World Company : la troisième Guerre Mondiale, qui finit de ravager la planète bleue... Tout cela se passe en 2085. L'Apocalypse nucléaire a fait son œuvre, et seule une poignée d'hommes a survécu à cet holocauste. Ces rescapés décident alors de reconstruire une société au milieu de ce chaos. Ils s'installent dans les montagnes rocheuses et prennent possession d'une ancienne base militaire. A l'aube d'une nouvelle ère, la civilisation s'apprête à renaître de ses cendres...

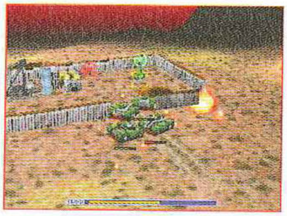


Les briefings des missions sont complets, clairs et profitent d'excellents doublages et sous-titres en français.

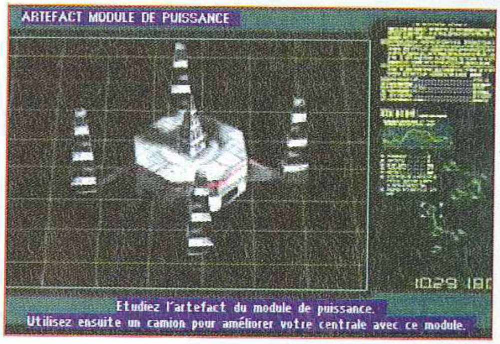
Après avoir choisi un des trois niveaux de difficulté proposés, vous débarquez directement sur le théâtre des opérations. Premier objectif : construire les fondations de votre future base de commandement. Pour cela les moyens techniques mis à votre disposition sont plutôt maigres : quatre mitrailleuses et quatre camions de construction, c'est tout ! Ne dérogeant pas à la sempiternelle règle de tout jeu de stratégie, selon laquelle vous devez trouver une source d'énergie,

LES ARTEFACTS

Les artefacts sont de nouvelles technologies, situées dans les camps ennemis et matérialisées à l'écran par une icône verte. Dès que vous les avez récupérés, ils atterrissent dans votre centre de recherche. Vos ingénieurs peuvent alors les analyser, pour en extraire une technologie, que vous pourrez utiliser dans vos constructions futures. Leur nombre impressionnant laisse entrevoir des possibilités énormes.







A LA FOIS COMPLEXE ET TRES ERGONOMIQUE, WARZONE PLAIRA À UN PUBLIC AVIDE DE CONQUETES



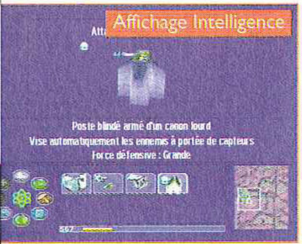
Les effets visuels, sans être hallucinants, restent de très bonne qualité.

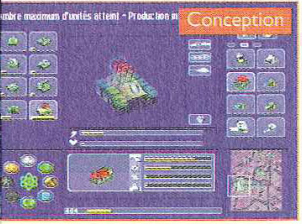
En maintenant X appuyé, vous pouvez sélectionner les unités de votre choix.





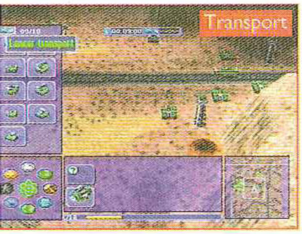
L'INTERFACE















L'interface de Warzone est à la fois un modèle de simplicité et de complexité. Simple, car elle est suffisamment claire et ergonomique pour qu'on s'y retrouve. Complexe car elle donne accès à des possibilités d'action très nombreuses. Alors pour vous y retrouver dans ce capharnaüm, rien de tel qu'une petite présentation en règle de ses secrets. Le menu fabrication vous donne accès aux véhicules d'attaque ou de défense, dont vous pouvez répartir la construction entre toutes vos usines. Le menu construction propose les mêmes possibilités, mais pour la réalisation de structures fixes (bâtiments, murs, tours de défense…). Dans ce cas, ce sont les camions qui se chargent des travaux. Le menu recherche permet d'analyser les artefacts pris à l'ennemi, et de les rendre ainsi utilisables. Le menu conception vous permet de fabriquer de toutes pièces vos véhicules, en utilisant notamment les artefacts glanés (voir encadré). Le menu affichage intelligence vous permet de revoir les objectifs de la mission, ainsi que les caractéristiques des artefacts en votre possession. L'icône ordre unités est quand à elle vitale, puisqu'elle permet de donner des ordres très précis à vos unités, en terme de défense, d'attaque ou de replis. Parallèlement à cette dernière, l'option commandant vous donne accès à des ordres plus poussés. Enfin, avec le menu transport, vous choisissez les unités qui prendront place dans un gros transporteur aérien, afin de rallier un point éloigné de la carte.



Vous pourrez construire des unités Cyborg lorsque vous maîtriserez la liaison synaptique.



Lors de certains affrontements, le nombre impressionnant d'unités à l'écran ne ralentit même pas l'animation. Du bien bel ouvrage…





vous inspectez les alentours à la recherche d'un quelconque gisement. Rapidement, vous découvrez un puits de pétrole et décidez - fort judicieusement - de construire un derrick. Puis, vous lancez la mise en chantier d'un centre de commande, d'une usine électrique (pour recycler l'or noir en énergie), d'un complexe de recherche et enfin d'une usine. Une fois ces structures de base mises en place, de nouvelles possibilités s'offrent à vous, comme fabriquer des unités roulantes. Avec ces dernières, vous pouvez vous déplacer sur la carte et dévoiler au fur et à mesure la zone qui borde votre base. Comme vous êtes super téméraire, vous vous éloignez de plus en plus et… tombez sur une base ennemie ! Bon dieu, le premier affrontement n'aura pas tardé. Mais les forces adverses n'étant (pour l'heure) pas bien inquiétantes, vous avez tôt fait de massacrer toute la piétaille d'en face, et prendre possession des lieux. A cet instant, Warzone dévoile sa première innovation : les artefacts. Il s'agit en fait de « nouvelles technologies » que vous volez à l'ennemi, puis que vous utilisez pour améliorer vos unités (voir encadré). Ainsi, au fil des combats, votre puissance d'attaque et de défense va crescendo. Petit à petit, votre armée gagne en puissance. Elle se dote de nouveaux engins de mort, devient plus résistante et plus expérimentée. Dès lors, votre champ d'investigation s'élargit. Vous explorez l'intégralité de la carte, tombez sur de nouvelles structures ennemies, les anéantissez et récupérez leurs technologies. Après une heure de jeu, tous les objectifs de la première mission sont remplis et vous passez à la suivante…



DES POSSIBILITÉS INFINIES

Après le briefing de la seconde mission, vous découvrez avec joie que Warzone propose une innovation de taille ! En effet, jusqu'à présent dans un jeu de stratégie, lorsque vous passiez d'une mission à l'autre, vous perdiez toutes vos installations et deviez repartir à zéro. Eh bien là, ce n'est pas le cas. Durant tout le jeu, vous conservez votre camp de base, vos installations, vos troupes et les technologies précédemment acquises. Une grande idée, qui outre le fait d'être fort logique, rend le jeu moins répétitif.

Au cours de vos pérégrinations guerrières, vous profiterez donc de toutes vos installations passées. Plus fort, vous resterez systématiquement en contact avec elle, et pourrez ordonner à distance le lancement d'une production de véhicules ou l'arrivée de renforts. Car, certaines missions prennent pour cadre des zones très éloignées de votre camp de base. Dans ce cas, vous empruntez un gros transporteur chargé de dix unités maximum. Arrivé sur l'aire de jeu, vous êtes livré à vous-même, et ne pouvez appeler à la rescousse de nouvelles unités, qu'après avoir rempli un objectif précis. Et là, il faut survivre coûte que coûte… ou mourir et recommencer la mission.

Au nombre de 24, ces dernières font fort heureusement dans la diversité. Les cinq pre-



Lorsque votre technologie sera très avancée, vous pourrez construire des tonnes de structures.

(voir encadré). Par contre, les suivantes sont de plus en plus corsées, et nécessitent une maîtrise absolue de votre arsenal, et une organisation… hum, comment dire… militaire !

A l'usage, la difficulté des missions se révèle progressive, et si un novice peut sans problème venir à bout des toute premières, la suite s'adresse plus à des fans chevronnés du genre. Car Warzone 2100 n'est pas un titre destiné aux débutants et autres stratèges dilettantes, qui sont persuadés d'exploser le jeu en quelques heures ! Ces derniers en prendront pour leur grade, lorsqu'ils débarqueront en territoire ennemi, et qu'ils se feront décimer par une horde sauvage dotée d'armes surpuissantes ! Rapidement, les missions deviennent titanesques. Espionnage, construction d'une base avancée fortifiée, récupération d'artefacts (la liaison synaptique par exemple, qui permet de construire des cyborgs) dans une base ennemie (sans engager le combat, SVP !), lutter contre un virus informatique, en prenant d'assaut la base principale du Nouveau Paradigme, attaquer un camp ultra-protégé sur une île, mener à bien une opération de récupération de troupes en milieu hostile, etc. sont autant de challenges passionnants, mais bien trop complexes et ardus pour être à la portée du commun des mortels ! D'autant plus que les possibilités d'actions sont énormes. A chaque fois que vous récupérez un nouvel artefact (on nous en annonce 400 différents !), vous avez accès à des unités mobiles et à des constructions toujours plus complexes. Bref, Warzone 2100 est un jeu à la durée de vie énorme et aux subtilités infinies. Il nécessite beaucoup d'efforts pour être apprécié à sa juste valeur. Mais quel pied ! D'autant plus que techniquement, le jeu se révèle très abouti.

3D TEMPS RÉEL

Grande première sur PlayStation, Warzone 2100 profite d'un moteur 3D temps réel, qui vous propose d'observer le champ de bataille sous toutes ses coutures. Rotation autour d'une zone et zoom avant ou arrière, vous permettent d'ajuster à loisir l'angle de vue. Cette liberté de mouvement vous permet d'appréhender au mieux les reliefs escarpés des champs de bataille, et de trouver le meilleur chemin pour rallier un point donné. Autre bonne surprise, le design des troupes est soigné et vous facilite - avec un peu d'entraînement - la reconnaissance de tel ou tel véhicule à son « look ». Cette finesse graphique permet en outre de ne pas s'emmêler les pinceaux lors des affrontements, en confondant les forces ennemies avec les siennes ! Mais malheureusement, un tel foisonnement se paye. L'animation est saccadée et le clipping (défaut d'affichage) bien présent, sans pour autant que la jouabilité en pâtisse lourdement.

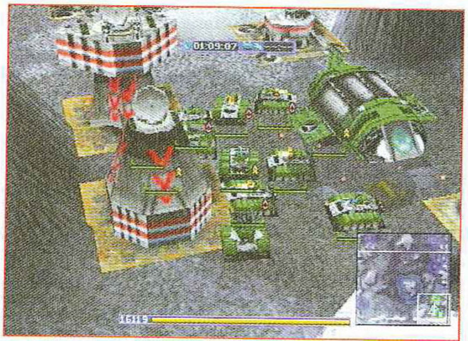
Autre travail énorme fourni par les développeurs, le qualité de l'intelligence artificielle : dans n'importe quelle situation, vos troupes comme celles de l'ennemi réagissent de façon logique. Exemple : lorsque vous envoyez un convoi à l'autre bout de la carte, il trouve son chemin entre les reliefs, sans jamais s'arrêter bêtement devant un obstacle (en langage pro, on appelle ça le « Pathfinder »). Bref, Warzone fleure bon le travail soigné. On pourra certes lui reprocher une certaines répétition graphique dans les décors (les ruines ont une fâcheuse tendance à se ressembler), ainsi que l'impossibilité d'incarner le camp adverse ou l'absence de mode multi-joueurs. Autre petit regret, la souris PlayStation n'est pas gérée, pour une fois qu'elle aurait pu servir ! Mais qu'importe, en termes de stratégie temps réel, Warzone 2100 surclasse toutes les productions du genre sur PlayStation, et s'impose comme une nouvelle référence.



Les objectifs doivent être atteints avant l'échéance du chrono. La bonne idée, c'est que le temps gagné sur une mission est reporté sur la suivante.







A n'importe quel moment, vous pouvez zoomer et effectuer des rotations à 360° en utilisant L1 ou L2, associés à la croix de direction.

CONCEPTION D'ENGINS

Une fois de plus, Warzone innove avec la possibilité de concevoir de toute pièce des véhicules variés. Concrètement, vous choisissez les trois éléments composant votre engin dans une liste plus ou moins longue, selon le nombre d'artefacts que vous possédez. Ainsi, après avoir opté pour tel ou tel type de châssis, de propulsion et de tourelle, vous obtenez un engin de mort tout beau, tout neuf, avide de transformer vos ennemis en chaire à canon, comme ici un hovercraft « Python » lanceur de missiles. Le nec plus ultra en matière de destruction massive !



POUR QUEL PUBLIC ?
Les stratèges confirmés et les novices qui « n'en veulent », adeptes de guerres virtuelles.

WARZONE 2100 - 369F

Memory card · Compatible analogique · Vibration Function Compatible

DESIGN — 7
Les reliefs et le design des unités sont soignés, mais les décors un peu vides.

MUSIQUE ET SON — 7
Bande son reposante et agréable, bruitages corrects et voix en français excellentes.

DURÉE DE VIE — 8
Missions nombreuses et intéressantes. On conserve ses installations au fil des campagnes.

ORIGINALITÉ — 7
Le scénario est vu et revu, mais le système de jeu offre de nombreuses innovations.

JOUABILITÉ — 7
L'ergonomie au paddle est parfaite. La maniabilité des unités requiert de l'entraînement.

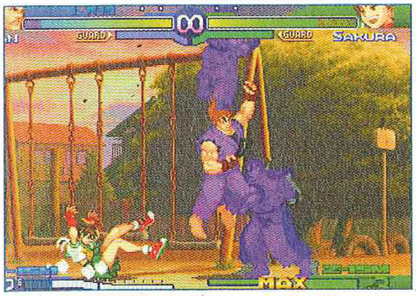
TECHNIQUE — 6
Les graphismes sont fins, mais l'animation un peu saccadée et le clipping important.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 7
Largement sous-représenté sur PlayStation, le jeu de stratégie hérite d'un digne représentant avec ce Warzone 2100. Complexe, riche, varié et doté d'une incroyable durée de vie, ce titre propose un challenge de taille, pour qui se sent l'âme d'un stratège en herbe.

LE COMPARATIF : DIGNE HÉRITIER DE COMMAND & CONQUER, MIEUX QUE TOUTES LES PRODUCTIONS RÉCENTES

Par Dave Martinyuk

Parler d'un nouveau Street Fighter procure une sensation étrange, un peu comme si on disait toujours la même chose. C'est encore un peu vrai mais au moins, je vais essayer de vous faire partager mon enthousiasme !



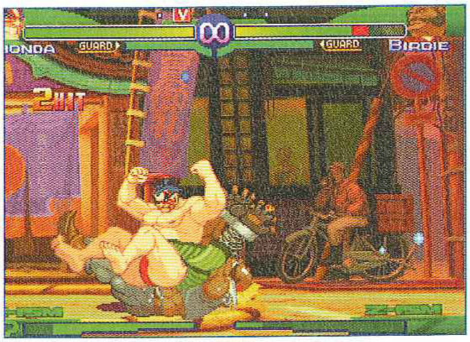






STREET FIGHTER ALPHA 3

EDITEUR CAPCOM VIRGIN I.E. DISPONIBLE EN MAI



FICHE TECHNIQUE

GENRE	COMBAT
EDITEUR	CAPCOM/VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR	VIRGIN IE
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	8
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1BLOC)
SON EN	STÉRÉO

La série des SF Alpha n'a jamais été ma préférée dans cette saga de jeux de combats. J'aimais bien, sans plus. La série des Ex m'a davantage intéressé. Quant aux SF 3 – qu'on trouve pour l'instant uniquement en arcade – j'avoue qu'ils m'ont plutôt déçu (je ne parle même pas des Street vs Marvel machin-chose). Bref, dans mon esprit, Capcom était irrémédiablement devenu un éditeur roi de la récup' aux productions réussies mais plus vraiment géniales. Et puis SF Alpha 3 est arrivé à la rédaction. Eh bien croyez-le ou non, mais cela faisait très longtemps qu'un jeu de combats n'avait pas autant tourné dans la salle de test. Ça, a priori, c'est un signe qui ne trompe pas.

UNE FOULE D'OPTIONS CACHÉES...

SF Alpha 3 est un jeu à tiroirs. C'est-à-dire que la première fois que vous lancez le jeu vous avez accès à quelques options de base, et puis le temps et les événements passant, vous découvrez de nouvelles choses. C'est un peu comme les calendriers de Noël les petites fenêtres qu'on ouvre tous les jours. Bon, on va faire ça un peu

HISTOIRE D'-ISM

■ *Les –ism sont en fait des modes de jeux. Il y a le v-ism, le x-ism et le z-ism. Ça paraît bizarre mais vous allez voir, ça n'est pas très compliqué. En choisissant un personnage, vous devez choisir un –ism. Chaque mode à ses avantages et ses inconvénients.*

v-ism *: le V est ici l'abréviation de « variable combos ». C'est un peu l'équivalent d'une custom combo. Votre personnage est accompagné d'ombres de lui-même en rémanence et peut lancer plusieurs attaques en même temps. Dans ce mode, vos coups*

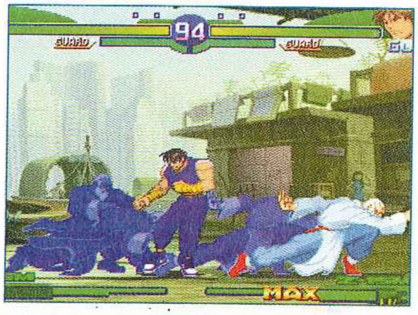
x-ism *: c'est le mode de jeu de la série des Super SF (Super SF II X au Japon). Il n'y a qu'une seule barre de super mais vos coups font plus mal que dans les autres modes.*

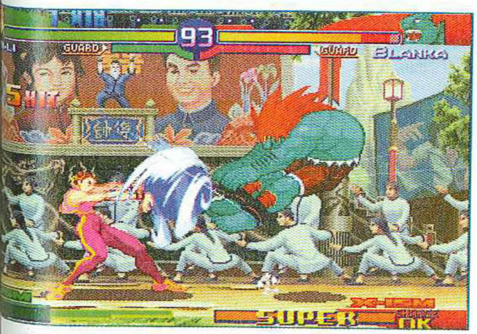
a-ism *: c'est le mode de jeu de base, avec la barre de super à trois niveaux (a = alpha). A priori, c'est le mode le plus utilisé par la plupart des joueurs. Remarquez que d'un mode à l'autre, il y a de nombreuses petites différences que nous n'avons pas la place de décrire ici (plus de gardes en l'air, possibilité d'effectuer de nouveaux coups, impossibilité de lan-*



Dans sa version evil, Ryu utilise les coups de Gouki. Pratique pour traverser les super boules.

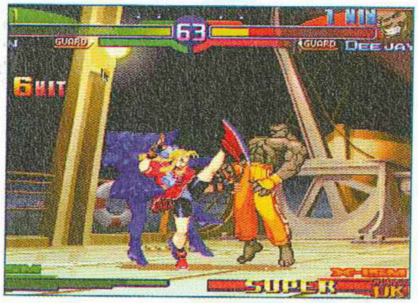
des menus habituels (que je ne me donne même plus la peine de décrire, en dilettante que je suis), SF Alpha 3 propose un world tour mode original, dans lequel vous accumulez des points d'expérience. Ceux-ci vous servent à modifier les caractéristiques de votre personnage. Les tactiques à adopter pour battre tel ou tel adversaire changent, et il faut vous y adapter. Un bon joueur saura trouver ici certains persos cachés… Une autre nouveauté intéressante est ici la présence des –ism. Késako ? Lisez l'encart spécial qui leurs est consacré, ce sera plus simple. Sachez simplement que grâce à ce mode, vous pouvez jouer avec chaque personnage de trois façons différentes. Quand on sait qu'il y en a plus de trente on se dit que Capcom, sur le coup, ne s'est pas moqué de nous.







Anticiper les mouvements vifs du bondissant espagnol n'est pas chose facile. Tiger… oups, ah, raté.



… ET UNE PLÉTHORE DE PERSONNAGES !

En ce qui concerne les combattants cachés justement, sachez qu'il y en a plusieurs. En plus de l'inévitable Shin Gouki, nous avons Evil Ryu et, plus intéressant, Guile. Fini de jouer avec le très peu original Charlie. On retrouve le GI au bras tatoué plus nerveux et vif que jamais. En plus des persos il y a – ça ne s'arrête décidément jamais - des options cachées. Elles apparaissent lorsque vous remplissez certaines conditions (terminer le mode arcade sous un certain niveau de difficulté par exemple) ou bien lorsque vous laissez tourner le jeu assez longtemps. On peut donc être assez peu doué si l'on est patient. L'important, c'est de ne pas oublier de sauvegarder… SF Alpha 3 ressemble à une grande réunion de famille. L'écran de sélection des personnages est à cet égard assez impressionnant. De SF II à SF Alpha, tout le monde répond présent. Sont mis de côtés les personnages de SF 3 et ceux de SF Ex. Il ne faut pas non plus trop en demander… Question technique, le jeu flirte avec la perfection. Les commandes répondent au quart de tour (quand on joue avec Ryu ou Ken c'est le cas de le dire) et les possibilités sont infinies. Il faut vraiment être allergique au genre pour ne pas apprécier SF Alpha 3. La place me manque pour dire encore tout le bien que je pense de ce jeu mais je dois désormais vous quitter. Kendy me propose une partie. Il y a ce qu'on appelle des priorités dans la vie…

ANIMATIONS INÉDITES

Lorsque vous faites se rencontrer certains personnages, il se passe parfois des choses amusantes entre eux. Les possibilités sont nombreuses et en voici quelques exemples (note : attention, il faut parfois que l'adversaire en face de vous soit dirigé par la console !).

RYU VS KEN

Ken attrape Ryu par le cou et lui frotte la tête. Ryu se dégage et va atterrir un peu plus loin. Pendant son saut, Ken lui lance : « Tataki tsubushite yaruze ! », ce qui signifie : « Eh bien je crois que je vais t'écraser », mais ceci sur un ton amical.





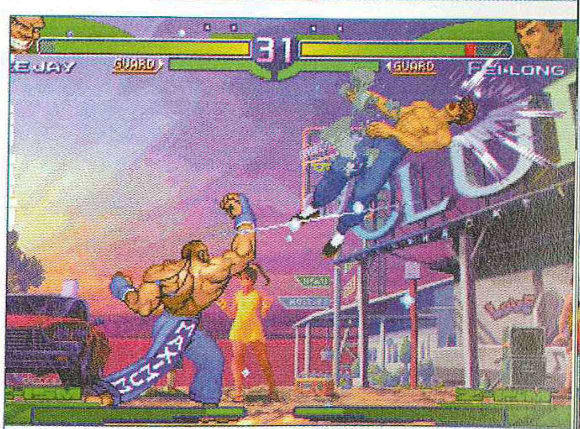
GUILE VS CHARLIE

Au lieu de rouler des épaules, Guile salue son ami de façon militaire. De son côté, Charlie lui rend la pareille.

GUY VS CODY

Cody détruit une pile de bidons enflammés que Guy prend ensuite sur la tête. Sa vie en prend un coup mais il ramasse un bonus par terre qui le remet sur pied. Un clin d'oeil au jeu Final Fight en arcade.





Dee Jay est ici un de mes personnages préférés. Technique et cool, il est efficace et avec le sourire siou plaît.

STREET FIGHTER ALPHA 3 - 349 F Memory card

DESIGN 7 — Des décors réussis avec de nombreux clins d'œil aux anciens épisodes.

MUSIQUE ET SON 7 — Les musiques ont du peps mais on les oublie. Les voix des persos sont excellentes.

DURÉE DE VIE 9 — Voilà de quoi faire tourner la PlayStation des plus acharnés pendant un an. Si si !

ORIGINALITÉ 5 — Street Fighter en est à son énième épisode, mais celui-ci est étonnamment complet.

JOUABILITÉ 9 — Très réussi. Si vous ne devez posséder qu'un Sreet Fighter, c'est celui-ci.

TECHNIQUE 8 — C'est beau, ça bouge bien, il n'y a pas de ralentissements…

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fous furieux des Street Fighter, qui ne sauraient laisser passer le meilleur épisode PlayStation.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ 8
On se dit que Capcom nous ressert toujours la même soupe. Toujours est-il que SF Alpha 3 fait dans le haut de gamme. Plus de 30 personnages sélectionnables, des modes de jeux à gogo, une réalisation d'enfer… Dans l'absolu, c'est un excellent titre.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE SF ALPHA 2, AUSSI BON QUE SF EX + ALPHA

Par Edouard Duchamp

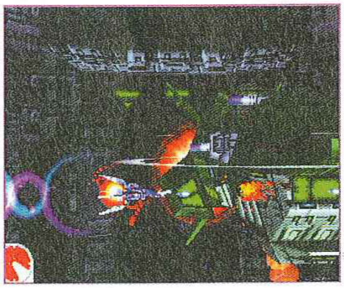
Dans l'histoire du jeu vidéo, R-Type est une référence. Jeu de tirs novateur et graphiquement extraordinaire pour son époque, le voilà 10 ans après de retour avec un relookage en règle, pour la plus grande joie des fans.

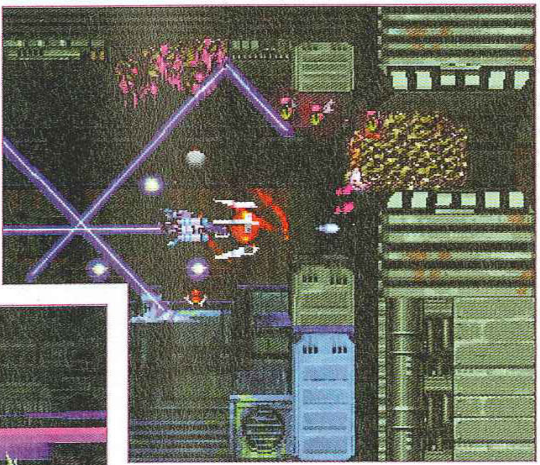
R-TYPE DELTA

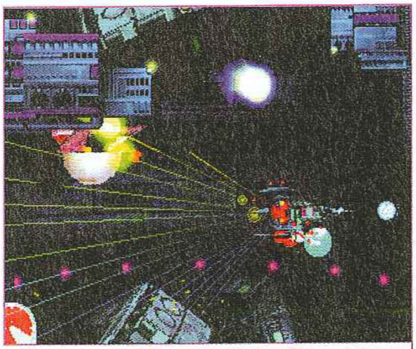
EDITEUR : IREM/SONY C.E.
DISPONIBLE EN MAI



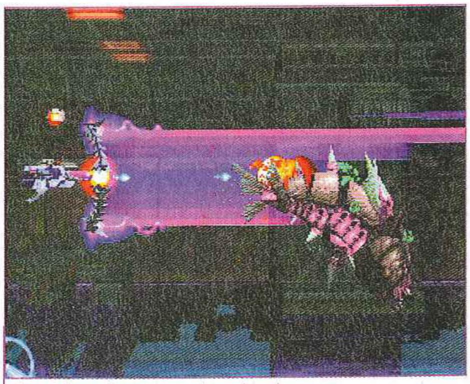
Pour se sortir des situations délicates, le rayon traceur bleu est de rigueur.







Ce vaisseau possède un tir qui balaye l'écran de bas en haut. Idéal pour les flemmards.



La pêche au laser expansé, ça c'est du sport.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	TIR
EDITEUR	IREM/SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	5
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO

Difficile de se croire seul dans l'univers après tout ce que nous servent les spécialistes du genre. Malgré les bacilles et autres microbes contenus par les météorites d'Hubert Reeves et le cousin Roswell du très disparu Jacques Pradel, les preuves de la vie extraterrestre restent discrètes. Rien ne vaut pour se convaincre une bonne vieille invasion. En ce beau jour de 2165, l'empire Bydo arrive sur Terre avec ses légions de robots géants et de créatures gluantes, venant ainsi troubler les certitudes de chacun et accessoirement prendre possession de notre planète. Pour se défendre, le gouvernement n'a pas grand-chose à faire : voter une motion de censure ou prendre les armes. C'est la deuxième solution qui a été préconisée, et voici un brave pilote-pigeon envoyé seul en mission suicide au coeur de la galaxie Bydo pour éradiquer le Mal à la racine. Pour s'assurer quelques chances de victoire, le brave pilote aura à sa disposition trois vaisseaux différents au fonctionnement analogue mais aux options variées. A attaque spéciale dévastatrice, et un bouton pour commander son petit module accompagnateur. Base même de R-Type, ce petit module indestructible qui accompagne votre vaisseau peut soit le suivre soit se placer à l'avant de celui-ci pour le protéger. Cette possibilité apporte un plus stratégique non négligeable au principe même du jeu de tirs qui à la base demande peu de finesse.

JONGLER ET GÉRER SON ESPACE

Dans R-Type, les ennemis n'arrivent jamais au hasard et leurs déplacements obligeront le joueur à sans cesse jongler avec le module. Le placer à l'avant pour stopper les assauts ennemis, le diriger à l'arrière pour absorber les projectiles inévitables et dangereux, ou le laisser libre de ses mouvements pour nettoyer le terrain, chaque joueur pourra laisser libre cours à son style. Et plus encore, grâce aux trois vaisseaux différents, il



La larve d'en bas et le crustacé géant d'en haut constituent un seul et même ennemi.

de des armes variées et des modules qui réagissent de manières elles aussi différentes. Composé de 7 niveaux chacun ponctué par un ennemi final (le boss) gigantesque et magnifique, R-Type Delta propose, et c'est là un de ses grands défauts, un challenge élevé et difficile. Ennemis très nombreux, projectiles hostiles par millier et véhicules extraterrestres prenant la moitié de l'écran sont légion dans cet univers sans pitié. Heureusement, votre vaisseau dispose d'une option inédite par rapport au premier volet de la saga, à savoir la possibilité de charger le module d'énergie Bydo en percutant les ennemis. Il suffira donc d'envoyer son module sur un ennemi pour voir un petit pourcentage au bas de l'écran augmenter de manière plus ou moins rapide. Une fois arrivé à 100 %, il suffira d'appuyer gentiment sur le bouton triangle de la manette et de regarder une dernière fois les pauvres ennemis présents à l'écran avant de les voir au choix se faire aspirer par un trou noir, se faire démembrer par des rayons d'énergie ou se faire foudroyer par une série d'éclairs destructeurs. Rien que ça.

MOURIR EN BEAUTÉ

Malgré ces diverses armes de base (au nombre de trois par vaisseau), les missiles, le module et les super attaques, le jeu reste malgré tout beaucoup trop difficile. Pour la plupart des joueurs, passer le troisième niveau relèvera de l'effort surhumain. Le quatrième niveau, qui propose un déroulement de l'action non plus avec un scrolling horizontal (défilement de gauche à droite) mais vertical (de bas en haut) s'avère destabilisant et regorge d'espaces confinés dans lesquels seuls les plus habiles s'en sortiront. Le cinquième, quant à lui, qui propose de traverser une décharge sous-marine, est truffé de débris indestructibles qu'il faudra éviter en devinant à l'avance le parcours. Je vous épargne la suite qui est encore pire. Il faudra avoir les nerfs solides. Rendons-nous à l'évidence : exploser toutes les 15 secondes c'est assez stressant. Après tout, R-Type Delta n'est qu'un jeu de tirs, superbe certes mais tout de même très orienté arcade. Il est vrai que le jeu propose des effets graphiques qui repoussent les limites de la PlayStation. R-Type Delta ne s'adresse néanmoins qu'aux joueurs d'exception ou à ceux qui savent s'acharner. Un titre techniquement incontournable, mais qui aurait dû proposer une remise à niveau de la difficulté pour les joueurs lambda.

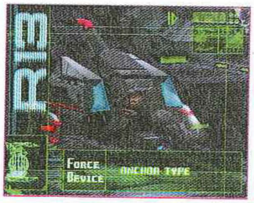


Directement issus du premier volet d'R-Type, les gros vers aquatiques explosent en tout sens quand on leur tire dans la tête.

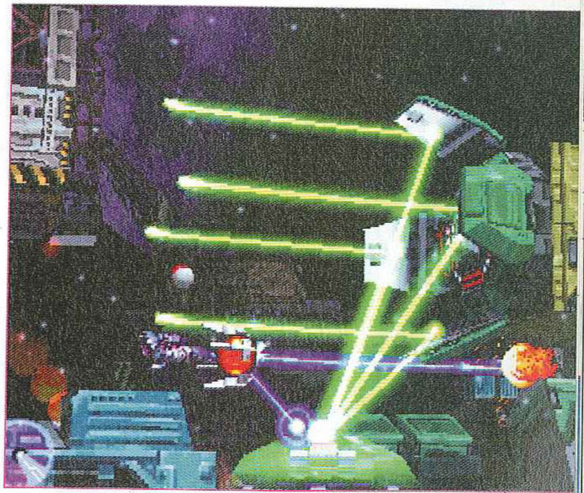
TROIS VAISSEAUX À DISPOSITION

■ Les trois vaisseaux disponibles proposent chacun un mode de contrôle de module différent. Le premier présente un module simplet qui suit vos déplacements et tire à vos cotés. Le second lance son module comme une ancre qui ne tire pas mais qui détruit tout ce qui touche le lien qui l'unit au vaisseau. Le dernier, enfin, dispose un module libre qui se balade à l'écran et détruit aléatoirement les ennemis qui s'y trouvent. ■

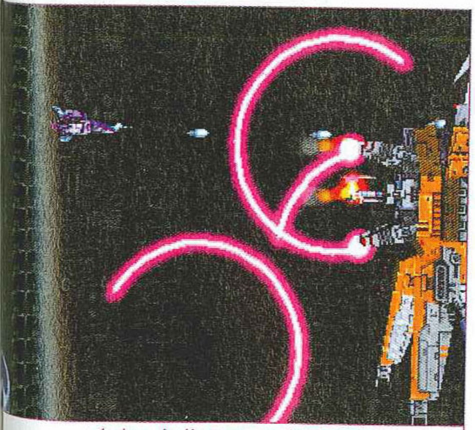








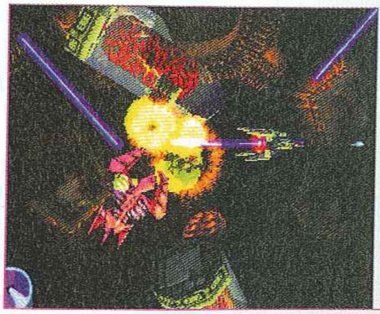
Le boss du troisième niveau tire une configuration de lasers difficile à esquiver.



Le boss du 4è niveau vous lance des attaques aussi artistiques que difficiles à esquiver.



Le ver mécanique du premier niveau ne pourra être détruit qu'en tirant sur le maillon rose.



Le 5è niveau propose des effets de distorsion et d'éclairage extraordinaires mais destabilisants.

R-TYPE DELTA - 299 F

Memory card · Compatible analogique · Vibration Function Compatible

DESIGN 8 — Un travail énorme pour faire de R-Type Delta un incontournable du genre.	**MUSIQUE ET SON** 6 — Rien de transcendant, les développeurs ont préféré soigner les graphismes.	**DURÉE DE VIE** 8 — Au regard de la difficulté : vous devriez en avoir pour longtemps.
ORIGINALITÉ 2 — Cela fait quinze ans qu'on joue aux jeux de tirs dont 10 ans sur R-Type.	**JOUABILITÉ** 8 — RAS, les commandes sont instinctives, simples et encore heureux vu la difficulté.	**TECHNIQUE** 7 — Une animation impeccable malgré la richesse et le détail des graphismes.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE ... RIEN D'AUTRE. MEILLEUR QUE ... RAY STORM

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les joueurs acharnés des jeux de tirs impressionnants et difficiles. Pour les vieux de la vieille.

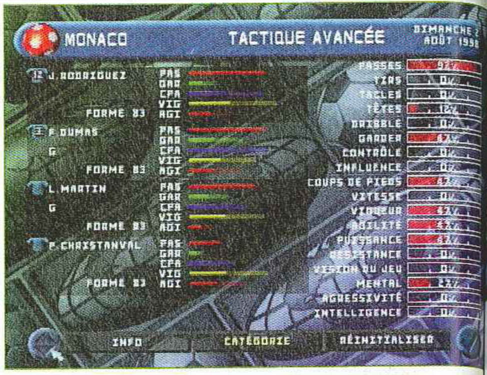
7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un jeu techniquement excellent qui ravira les puristes, mais qui freinera les débutants par son côté ardu. Nombreux vaisseaux et effets graphiques spectaculaires en font le meilleur du genre sur PlayStation.

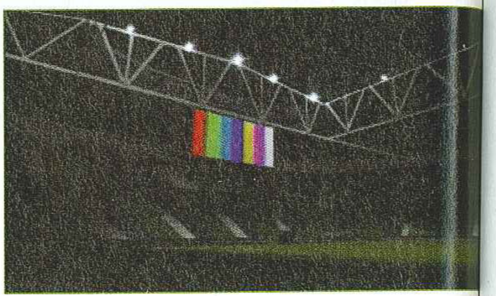
Par Johnny Piano

Contrairement à ce qui se passe dans les pays anglo-saxons, les jeux de management de foot n'ont pas encore les faveurs du grand public dans notre beau pays. Anco revient pourtant à la chargé avec la mouture 1999 de Player Manager, baptisé Guy Roux Manager de ce côté-ci du Channel.









GUY ROUX MANAGER 99

EDITEUR: ANCO
DISPONIBLE EN AVRIL



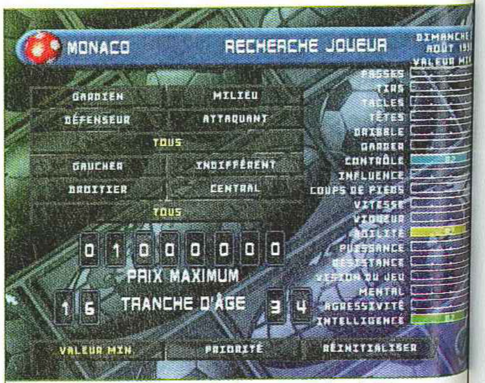
Les graphismes des matchs sont grossiers mais les mouvements des joueurs assez réalistes pour qu'on y trouve son compte.

FICHE	TECHNIQUE
GENRE	GESTION DE FOOT
EDITEUR	ANCO/UBI SOFT
DISTRIBUTEUR	UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS	1 (VOIRE 2)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	NON
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO

Mettons tout d'abord les choses au point : Guy Roux Manager ne permet pas de jouer les matchs manette en mains. Il s'agit d'un jeu de gestion où l'on prend la place de Guy Roux sur le banc de l'entraîneur, sans toucher son salaire (dommage) mais sans devoir arborer son visage poupon franco-français non plus (ouf)... A nous les problèmes de recrutement, la gestion de l'entraînement physique et technique des joueurs et la définition des tactiques de l'équipe. En termes de jeu, cela signifie éplucher des tonnes de statistiques réparties sur quelques dizaines d'écrans avec pour toute récompense, un match au graphisme dépassé de temps en temps. Pas très alléchant ? Et pourtant, on s'amuse bien à coacher ses footballeurs de pixels. On s'y attacherait même un peu… j'avoue, je suis un fana des jeux de stratégie doublé d'un footballeur du dimanche et il est douteux que le jeu soit susceptible d'intéresser un autre public. Mais comme on est assez nombreux à avoir ce profil, on peut espérer que le titre puisse toucher un public important. Les autres tentatives dans ce domaine n'ont en effet pas été couronnées de succès sur PlayStation. Soit l'intérêt stratégique en était trop limité, soit l'affichage des matchs ne permettait pas de se rendre compte de l'influence des tactiques employées sur le terrain. Des progrès ont cette fois-ci été faits.

AU BAN DES ENTRAINEURS

Il est possible de manager son club sur quatre niveaux différents selon qu'on choisira d'être plus



Un système de tri permet de s'y retrouver dans la tonne de joueurs présents sur la liste des transferts.

Des chiffres, encore des chiffres, toujours des chiffres.





L'écran d'éditeur de tactiques : la partie la plus intéressante de Guy Roux Manager.

championnats sont proposés : Italie, Angleterre et France, et ce, dans trois ou quatre divisions. Les vrais noms des joueurs de la saison 1998-99 sont employés. Des tonnes de statistiques définissent les joueurs, physiques (vigueur, fatigue, endurance, agilité etc.) techniques (tir, passe, tacle, tête etc.) et mentales (moral, agressivité etc.). Rien d'original mais cela semble très complet. Les paramètres économiques sont également d'importance, chaque tripoteur de sphère en cuir étant défini par un salaire et une valeur de transfert. Il est aussi possible d'améliorer les installations sportives du club mais ces options économiques ne sont pas spécialement détaillées. Etant donné la lenteur d'affichage des menus et leur nombre, prévoyez du temps pour jouer... A noter un système de transfert amusant partiellement « en temps réel » inspiré des négociations salariales de Theme Park.

GUY ROUX SÉDUISANT

Guy Roux Manager séduit surtout par ses options tactiques. Huit formations et douze tactiques de base totalement paramétrables nous laissent imaginer les combinaisons les plus audacieuses. La moindre course de nos stars peut être définie, leur placement sur le terrain déterminé. Des consignes tactiques peuvent être données : « Toi, Momo, tu débordes à gauche et tu centres, Roger, avec ta frappe de iench tu tireras de loin, quant à Tintin il restera dans notre moitié de terrain à tacler tout ce qui bouge. Dans un bon esprit, hein, et pas de gestes à l'arbitre de la classe, il paraît que la Princesse Stéphanie est dans les tribunes ce soir ». Cet aspect du jeu est bien sympathique d'autant plus que pour une fois on a l'impression que les joueurs font vraiment ce qu'on leur demande et que tout le mal qu'on se donne à un résultat sur le terrain.

L'entraînement est assez finement défini. Engager des entraîneurs spécialisés permet l'amélioration des stats individuelles des joueurs. Dans le domaine collectif, on peut répartir le temps consacré aux coups de pieds arrêtés, au jeu collectif proprement dit ou travailler la condition physique de toute l'équipe. L'entraîneur peut décider d'augmenter l'intensité des séances au risque de surmener ses poulains (attention aux blessures) et de faire baisser leur moral. Celui-ci rentre en ligne de compte lors des transferts : les joueurs désabusés sont moins chers à l'achat. Une option de filtrage permettant de ne sélectionner que les joueurs démoralisés sur le menu des transferts, on peut effectuer de bonnes affaires par ce moyen.

POUSSAGE DE BOUCHON

Les statistiques en tout genre, parfois tirées par les cheveux, n'ont jamais manquées aux jeux de management sportifs. La question est de savoir si elles ont une réelle influence sur les matchs ou s'il ne s'agit que de poudre aux yeux. Dans ce cas précis, en plus de la quinzaine de caractéristiques « officielles », les concepteurs nous signalent avoir inclus des stats « invisibles ». Exemple : le moral est affecté par de nombreux paramètres. Il pourra baisser si le joueur n'est pas assez souvent sélectionné, se sent seul, a des problèmes de langage etc. (dixit le manuel). Bon, ok, le jeu est finement réalisé mais là le service de pub a poussé le bouchon de Chablis un peu loin. N'empêche que même si l'importance des caractéristiques des joueurs sur le résultat d'un match est surestimée par le manuel, il n'en demeure pas moins que Guy Roux Manager est le jeu de foot permettant le mieux de gérer la tactique de son équipe et ce, grâce à une vision des matchs correcte pour un jeu de ce genre.

ET LES MATCHS ?

Reprenant le moteur de Kick Off d'il y a quelques années, Guy Roux nous propose trois versions possibles des matchs. Une version « radio » nulle mais rapide, pour les matchs gagnés (ou perdus) d'avance, une version « tactique » utilisable pour la plupart des matchs où les joueurs sont représentés sous forme de triangles (après les boules de la version 97...) et une vue en 3D pour les grands matchs, tout à fait luxueuse pour ce type de jeu, quoiqu'à mille années lumière de FIFA 99. Non seulement les mouvements des joueurs sont réalistes mais surtout, et c'est ce qui emporte finalement le morceau, les actions des footeux sont réalistes et sont calculées réellement par la machine. Il faut le répéter : il ne s'agit pas de séquences précalculées ! Nos savantes combinaisons tactiques prennent enfin vie à l'écran. Conclusion : le fana de foot qui peut passer outre l'extrême lenteur de l'affichage des menus tient là un jeu qui le satisfera, en attendant le jeu de management ultime, toujours à paraître...

QUELQUES CONSEILS DE JEU

Une bonne façon de renforcer son équipe à moindre frais est d'emprunter des joueurs expérimentés plutôt que de les acheter. Parallèlement à cette politique de court terme, achetez de jeunes talents à bas prix et entraînez-les d'arrache-foot: De cette façon, la valeur sportive et économique de votre équipe augmentera au fil des saisons. En plus, le mélange des générations garantira de bons résultats sportifs... Guy Roux Manager est un jeu très tactique, ne choisissez pas votre formation seulement en fonction des statistiques de vos joueurs. Il vaut mieux utiliser ses joueurs légèrement à contre emploi mais dans une tactique adaptée à l'adversaire plutôt que de choisir aveuglément les joueurs sur la foi de leurs caractéristiques ou vous laisser guider par votre effectif.

Le système de transfert partiellement en temps réel rappelle Theme Park. Sympa et original.



DE LONGUES HEURES DE JEU EN PERSPECTIVE

Le placement et les actions des joueurs sont fidèles aux conceptions de l'entraîneur.









GUY ROUX MANAGER 99 - 399 F AVEC CARTE MÉMOIRE (Memory card) (Compatible souris)

DESIGN **4** Le plus beau des jeux de gestion de foot, certes, mais vu la concurrence...	MUSIQUE ET SON **3** Des bruits de foule corrects pendant les matchs en 3D sinon rien. Tant mieux ?	DURÉE DE VIE **7** Quasiment illimitée si l'on n'a rien contre un peu de répétitivité.
ORIGINALITÉ **6** Les jeux de stratégie en général et de ce genre en particulier sont trop rares sur PlayStation.	JOUABILITÉ **6** Excellente à part la lenteur exaspérante des transitions entre chaque menu.	TECHNIQUE **4** Temps de chargement et lenteurs escargolesques gâchent un peu le plaisir.

LE COMPARATIF : LE MEILLEUR DE SON GENRE SUR PLAYSTATION, MOINS BON QUE LES JEUX PC.

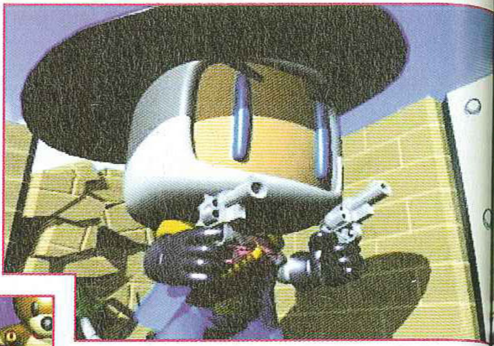
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les vrais fous de foot et pour les amateurs de statistiques en tous genres.

6 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Le millésime 1999 est une réussite. Pour une fois, les graphismes des matchs sont assez corrects et surtout permettent une bonne lisibilité des tactiques. A condition de ne pas être allergique aux écrans de stats et de pardonner la lenteur d'affichage des menus et les temps de chargement, on peut y trouver son bonheur.

Par Dave Martyniuk

Bomberman, c'est un peu comme un petit être magique qui m'aurait fait passer des moments merveilleux. Je le revois souvent, en rêve, me faisant coucou de la main avant de m'envoyer une bombe. Car oui, il faut l'avouer, Bomberman est un être faussement affectueux...







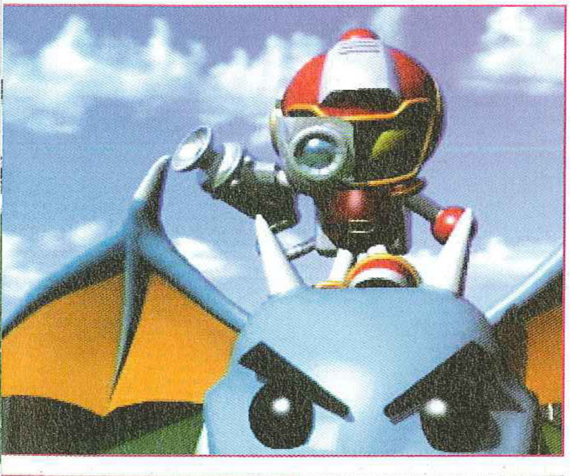






BOMBERMAN

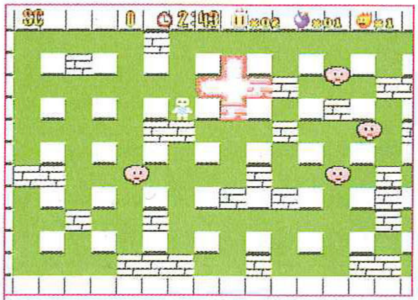
EDITEUR : HUDSON VIRGIN I.E. DISPONIBLE EN MAI



FICHE TECHNIQUE

GENRE	BOMBERMAN
EDITEUR	HUDSON/VIRGIN I.E.
DISTRIBUTEUR	VIRGIN I.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 5
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE	VOUS ETES DEVENU UN

Les Bomberman se sont longtemps fait attendre sur PlayStation. Après avoir déferlé sur consoles 8 et 16 bits (Nec et Super Nintendo notamment), la console de Sony a fait figure de parent pauvre de la culture Bomberman, jusqu'à ce qu'arrivent, enfin, Bomberman World, Bomberman Wars (jamais sorti en France) et Bomberman Fantasy Race (jeu de courses très moyen testé dans ce numéro). Bomberman World a tenté d'innover quelque peu grâce à sa représentation en 3D isométrique. Cela n'a rien apporté de transcendant mais au moins la jouabilité est restée excellente, et ce titre a fait honneur à la série. Et puis voilà que débarque Bomberman. Bomberman tout court. Le titre est sobre et le jeu l'est aussi. On revient ici à l'essentiel et on oublie toutes les fioritures. Explications.

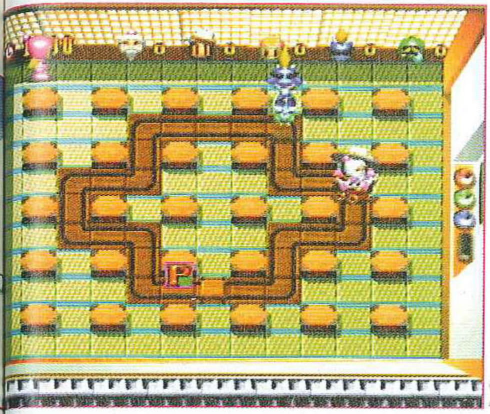


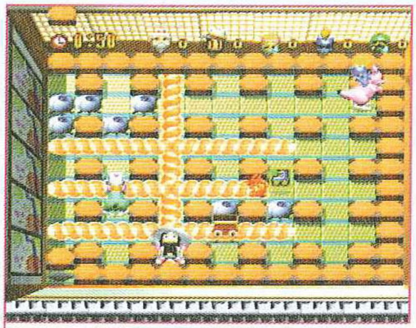
Le mode rétro fait dans la sobriété suprême. Remarquez qu'on retrouve exactement les mêmes ennemis dans le

DU NEUF AVEC DU VIEUX

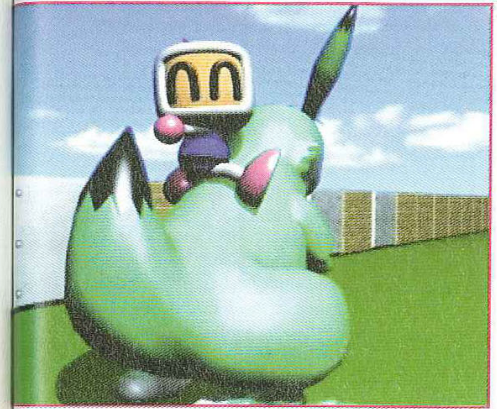
Au niveau des menus, pas de surprises. Vous avez ici droit au mode normal (un joueur) ou bien au battle, qui autorise des combats mettant en scène jusqu'à cinq Bombermen. Le mode en solo est amusant dans le sens où il propose un trip « rétro », dans lequel vous jouez avec une version antédiluvienne de Bomberman. Les graphismes sont tout juste dignes d'une NES (Nintendo 8 bits) et on retrouve vraiment ici un plaisir de jeu simple. On ne s'essaie pas à ce mode pour s'extasier sur les graphismes, c'est clair. Bien entendu, une version plus moderne est également incluse, et vous pouvez ici enchaîner les niveaux en profitant d'écrans sur lesquels s'affichent plus de trois couleurs. J'exagère à peine... Vous posez vos bombes, vous explosez les monstres et trouvez ensuite la sortie des niveaux. Classique.

Le mode battle – le seul qui soit réellement intéressant, comme toujours avec les Bomberman – vous invite à participer à des joutes explosives composées de cinq Bombermen. Une fois en piste, il faudra faire exploser les autres à grand renfort de bombes. Rasta Bomber, Bomber Jet, Lady Bomber, Metal Bomber, Bomber Cow-boy... Vous pouvez choisir le look qui vous éclate le plus avant de vous lancer dans l'arène. A partir de là, toutes les options qui ont fait le succès





Certains quadrillages meurtriers laissent peu de chance au hasard et à la chance.



avez la possibilité de décider du nombre et de la nature des options qu'il est possible de découvrir lors de chaque match, vous pouvez activer l'option sudden death (des briques tombent de l'écran et envahissent le tableau lorsque le temps limite est écoulé), ou encore celle qui autorise les Bombermen morts à balancer des bombes à partir des côtés de l'écran... Il y a de quoi faire et la bonne humeur, lors des parties à plusieurs, est assurée. Surtout que les tableaux disponibles en mode battle sont nombreux (avec des décors et des éléments de décors différents – matez un peu les photos) et il y a même des montures kangourous super mignonnes (montures qu'on retrouve dans Bomberman Fantasy Race, tout est lié). Notez que contrairement à certaines versions précédentes, il n'est pas ici possible de « booster » votre créature en attrapant successivement plusieurs œufs. Lorsque vous êtes sur votre kangourou et que vous découvrez un autre œuf, n'ayez donc aucun scrupule à faire exploser ce dernier afin que personne d'autre n'en profite. Bomberman est un jeu très égoïste. Il faut être un vrai pourri pour gagner...

ET SINON EUH... ÇA VA ?

Ouais, ça va plutôt pas mal, merci. Ce titre me fait un peu penser à SF Alpha 3, testé dans ce même numéro. La comparaison vous paraît étrange ? Elle ne l'est pas tant que ça au niveau « politique ». Capcom nous propose un titre superbe mais exploité de façon presque honteuse, et Hudson, là, fait un peu la même chose. En tant que joueur, on ne peut qu'être tiraillé entre deux attitudes : 1) on se dit qu'on est pas des moutons et on boude le produit (attitude très compréhensible si, en plus, vous avez déjà acheté une version précédente du jeu proposé) ou bien 2) on ouvre de grands yeux pleins de reconnaissance et on se dit qu'on a la chance de pouvoir s'essayer à un jeu super fun et super abouti qui va procurer des dizaines d'heures de plaisir intense (ça, c'est la vision hédoniste des choses). Tout ça pour dire que Bomberman est un excellent titre à côté duquel il serait vraiment dommage de passer. Toutefois, si vous possédez déjà Bomberman World, vous pouvez le bouder sans regret. Une mention spéciale pour le prix, tout de même, qui fait dans l'exceptionnellement bas. On ne voit pas ça tous les jours et il est bon – clap-clap-clap, j'applaudis des deux mains – de le signaler.



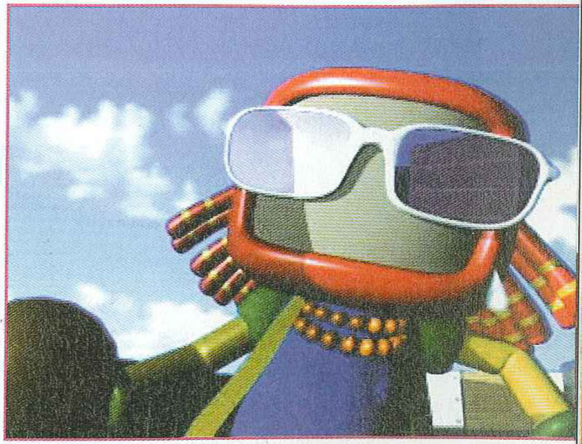
Le système de balancier avec les planches, permet de projeter un adversaire au loin.

BOMBERMAN EST UN JEU TRES ÉGOISTE. IL FAUT ETRE UN VRAI POURRI POUR GAGNER...



Au départ de certains tableaux, tous les participants se retrouvent concentrés au milieu de l'écran. Il est fréquent de réussir à tuer quelqu'un dans les dix premières secondes.





POUR QUEL PUBLIC ?
Idéal pour tous ceux qui n'ont pas encore découvert l'excellence d'un titre comme Bomberman.

BOMBERMAN - 249 F Memory card

DESIGN 5
L'épisode rétro fait dépassé. Quant au « moderne », il fait dans le sobre et l'efficace.

MUSIQUE ET SON 6
Musiques guillerettes et débiles, le tout saupoudré de petites voix criardes.

DURÉE DE VIE 9
A plusieurs, voilà un jeu à la durée de vie quasi infinie. Seul, c'est moins intéressant.

ORIGINALITÉ 5
Original dans son concept, Bomberman semble tout de même surexploité.

JOUABILITÉ 8
Des commandes simples qui répondent parfaitement à vos sollicitations.

TECHNIQUE 5
Des graphismes simples. Mais on ne cherche pas la perfection technique.

LE COMPARATIF : AUSSI BON QUE BOMBERMAN WORLD.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ 7
Hudson nous ravit car ce Bomberman propre et sobre possède des qualités profondes que personne ne saurait lui enlever. Et il nous déçoit car même si la recette marche toujours, les innovations se font inexistantes.

Par Jean Santoni

Konami a décidé de prendre le large, de rompre avec la tendance vidéo-ludique actuelle. Avec Diver's Dream l'éditeur nippon nous la joue ambiance Grand Bleu. Une production atypique, 100 % peace & love qui n'évite malheureusement pas les écueils de l'ennui.



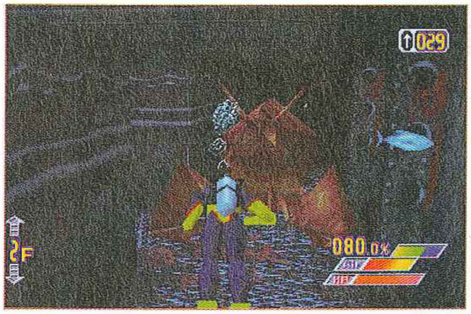




L'esprit des premières missions est bien plus trippant que l'exploration bête et méchante de la Matilda.

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN MAI

DIVER'S DREAM





Je vais vous faire une confidence. La mer, ça n'a jamais été mon truc. Pour un Corse ça la fout mal, hein ? Non pas que l'eau m'angoisse mais tout simplement parce que je n'ai jamais rien compris à la natation. Balancez violemment un chien à la flotte sans qu'il s'y attende, là vous vous ferez une idée assez précise de ma technique. En gros, je fais plein de mouvements inutiles, histoire de garder la tête hors de l'eau, je m'épuise très rapidement, je respire bruyamment et, en règle générale, je finis toujours par boire la tasse ou par me faire engueuler par les nageurs que j'éclabousse en me débattant (les life-guards à la Bay Watch, ça n'a jamais été pour moi !). Rien à voir en effet avec le plongeur de Diver's Dream. Pourtant, tous les deux on a quelques points en commun. D'abord, il s'appelle Jean, ensuite il a un corps d'athlète. La grosse différence évidemment, c'est que lui, il nage non pas comme un cadavre coulé dans un parpaing de béton armé mais plutôt comme Patrick Duffy... enfin, l'Homme de l'Atlantide, si vous préférez. Mais reprenons notre sérieux.

L'HOMME DE LA SITUATION

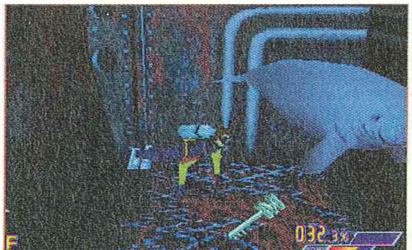
Diver's Dream débute par votre arrivée dans un petit village de bord de mer. Une scène introduite par une petite cinématique techniquement assez rudimentaire dont l'atmosphère n'est pas sans rappeler les toutes premières images du Grand Bleu, le film culte de Luc Besson. Là, à la terrasse d'un café, vous faites la connaissance d'un vieil homme, Alberto. Comme vous, il est passionné de plongée sous-marine, comme vous, il s'intéresse de près à la Matilda, un paquebot de luxe de plus de 300 mètres de



Une photo de poseur comme je les aime !



Des effets de glou, ma foi fort convaincants !



FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/EXPLORATION
EDITEUR	KONAMI
DISTRIBUTEUR	KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE	ON ACHETE DES PALMES ET





vous apprenez qu'Alberto faisait partie de l'équipage de la Matilda au moment du naufrage. Il était chargé à l'époque de protéger une couronne destinée à une famille royale. Pour lui, retrouver cette couronne est une question d'honneur. Il vous propose donc de mettre à votre disposition son bateau et de vous aider à localiser la Matilda. L'aventure peut commencer.

DES ASPECTS SÉDUISANTS

Au départ, vous ne serez équipé que d'un tuba et de palmes. Pour améliorer l'équipement, il n'y a pas 36 solutions, vous devrez jouer les « aspirateurs », en d'autres termes ramener à la surface tout ce que vous pourrez trouver au fond de l'eau. Quand vous ramassez un objet, vous n'en connaissez ni sa nature, ni sa valeur. Chacune de vos trouvailles devra être systématiquement expertisée au magasin d'antiquité. On peut très bien récolter une dizaine d'objets et recevoir en échange des clopinettes. Marrant. Ces phases de chasse au trésor, ne constituent pas l'essentiel de votre aventure, elles conditionnent néanmoins la réussite des missions qui vous seront confiées. Les objectifs quant à eux sont assez variés, du moins au début. On vous demandera par exemple d'aller chercher un appareil photo dans une cave sous-marine, de tuer un grand blanc qui confond les surfeurs du coin avec des tortues ou encore de secourir un scaphandrier coincé sous les décombres rouillés d'une épave.







Difficile d'ouvrir les portes du premier coup. Un défaut de jouabilité agaçant mais on s'y fait.



En cas de danger, il est possible de nager plus vite mais cet effort se solde par une consommation d'oxygène plus importante. Sympa.



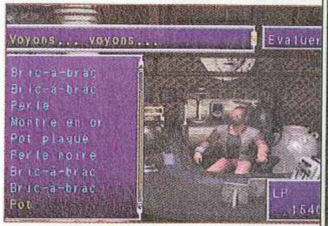
UN MANQUE DE... PROFONDEUR

C'est indéniable, Diver's Dream ne manque pas de charme. L'ambiance Grand Bleu et l'aspect non violent y sont sûrement pour quelque chose. Et puis on a vraiment la sensation d'évoluer au fond de l'eau, les effets de « glou » sont réussis, la gestion de l'oxygène apporte un certain suspens, quelques passages sont vraiment oppressants, enfin les missions scénarisées laissent une place non négligeable aux sentiments. Mais très rapidement, le titre de Konami suffoque. Une fois à l'intérieur du Matilda, les situations deviennent excessivement répétitives. On sombre dans l'exploration bas de gamme et l'ennui finit par l'emporter. Ramasser des clefs et ouvrir des portes, ça va 5 minutes. On est loin de l'esprit des premières missions. A cela s'ajoute une jouabilité un peu poussive (l'ouverture des portes et la collecte d'objets sont bien capricieuses) et une réalisation pas franchement représentatives du niveau de qualité des productions actuelles. Textures grossières, basse résolution, bugs de collision à la Tomb Raider, cinématiques statiques... Diver's Dream fait très « première génération de jeu ». Comme le coeur a ses raisons que la raison ne connaît pas, les fanatiques de Besson risquent de ne prêter aucune attention à ces critiques.N'oubliez pas qu'il existe un marché de l'occaz'.

DES SOUS ! DES SOUS !

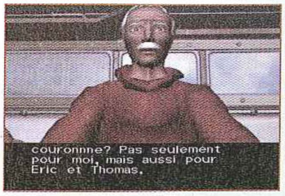
Globalement, les puzzles de Diver's Dream ne posent aucun problème. Il s'agit la plupart du temps d'activer des mécanismes, de trouver des clefs, d'éviter des monstres marins et d'ouvrir des portes. Basta. Non, la principale difficulté de ce titre c'est le pognon. Il faut vraiment passer du temps à ramasser des objets au fond de l'eau (vous ne pouvez en transporter que 12 à la fois) pour parvenir à se constituer un pécule intéressant ; quitte à reporter un peu l'exploration de la Matilda. Il faut revisiter les fonds déjà explorés, c'est long, c'est même parfois fastidieux (beaucoup d'objets n'ont aucune valeur), mais c'est un passage obligé : l'épave est gigantesque, avec l'équipement de base, vous n'irez pas bien loin. Un conseil, dès que vous avez amassé une grosse somme, n'hésitez pas à investir dans une bonne combinaison (ça vous protégera des attaques des poissons) et dans des grandes bouteilles d'oxygène. Pensez également à emporter 2 ou 3 kits d'air par sécurité. S'il vous reste encore du fric, achetez des palmes pour gagner un peu de vitesse. Avec ce matos, les dédales de la Matilda ne devraient pas vous résister bien longtemps.

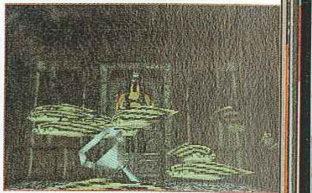




UN CONCEPT ORIGINAL MAIS UN MANQUE DE PROFONDEUR FLAGRANT







POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les mauvais nageurs et les amoureux du Grand Bleu .

DIVER'S DREAM - 349 F

DESIGN: **4** Une réalisation graphique qui fait beaucoup penser au premier Tomb Raider !	MUSIQUE ET SON: **7** Des musiques et des bruitages parfaitement dans le ton. C'est pas du Serra mais bon...	DURÉE DE VIE: **5** Une fois bien équipé, le jeu se termine assez rapidement.
ORIGINALITÉ: **7** C'est la deuxième simulation de plongée sur PlayStation. Un genre à exploiter.	JOUABILITÉ: **6** Votre plongeur est un peu lourd mais on s'adapte.	TECHNIQUE: **3** Pas de quoi sauter au plafond, la 3D est assez simpliste et il y a pas mal de bugs.

LE COMPARATIF : AUSSI BIEN QUE TREASURES OF THE DEEP

4 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Pacifique et original ce jeu sort des sentiers battus. Si les 1ères missions laissent espérer nombre de surprises, vos pérégrinations subaquatiques finissent par lasser. Konami s'enlise dans les stéréotypes de l'action/exploration. Plus de profondeur aurait fait oublier les faiblesses techniques.

L'empereur

lui-même ne peut plus s'en passer !


Joypad
Le magazine des consoles
Joypad
N° 86 Mai 1999
Dreamcast N64 PlayStation Arcade GB
Dreamcast
La vitesse supérieure
Soul Calibur
Blue Stinger
Resident Evil
Cool Boarders
Metropolis
Dynamite Deka 2
Frame Gride...
Découvrez en exclusivité
STAR WARS
EPISODE I
LA MENACE FANTÔME
Avant le film, les jeux...
PlayStation 2
Tekken revient !
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

Par Grégory Szriftgiser
Photo Patrick Sordoillet

Die Hard 1&2. Predator 1&2. Lethal Weapon 1 à 4. Commando. Tales from the Crypt. Demolition Man. Autant de blockbusters du box office américain qui ont pour point commun le nom de Joel Silver. Son dernier film, Matrix, est d'ores et déjà un succès : 50 millions de dollars de recette en 10 jours d'exploitation. A l'occasion de la sortie du film, le 2 avril dernier, aux U.S., nous avons rencontré M. Silver à Rome. Car le monde du jeu vidéo et celui de Matrix ont plus d'un point en commun.



Joel Silver

PRODUCTEUR DE SCIENCE-FICTION ET D'ACTION

« Matrix se rapproche de l'univers des jeux vidéo. »

Joel Silver : Bien sûr, le jeu vidéo m'intéresse. C'est d'ailleurs surprenant, la façon dont les critiques américains ont, pour la plupart, tracé un parallèle entre le jeu vidéo et le film. En fait, dans de nombreux films d'action où il y a des combats, les films de kung-fu, et ce, depuis les années 50, on a l'habitude des scènes d'action où les acteurs sont doublés. Les plans montrent tantôt les visages des acteurs véritables, tantôt les doubleurs de pied prenant grand soin de cacher leur visage à la caméra. Dans le jeu vidéo, on voit toujours les deux adversaires en entier. On sait vraiment qui donne le coup, et les frères (NDLR : Wachowski, les réalisateurs de Matrix)] voulaient ça dans le film. Et ils l'ont eu.

PlayStation Magazine : Le film ressemble donc à un jeu vidéo ?

Du coup, l'esthétique du film se rapproche de ce qu'on peut avoir dans les jeux vidéo. Quand on voit Keanu Reeves et Laurence Fishburne se battre dans le dojo, ce sont vraiment leurs visages, leurs pieds, leurs coups. Tous les plans d'action sont larges, avec un décor simple : ça ressemble réellement à ce qu'on trouve dans les jeux de combats !

Jouez-vous lorsque vous en trouvez le temps ?

Pas vraiment, mais je commence à m'y intéresser. J'ai de plus en plus envie d'expérimenter ce qu'on trouve sur PlayStation. Mais je pense que je ne m'y mettrai sérieusement que lorsque la technologie aura suffisamment progressé pour proposer quelque chose de plus crédible graphiquement, et permettra le développement de nouvelles idées.

Beaucoup de vos précédents films ont été adaptés en jeu vidéo (Predator, Lethal Weapon). Avez-vous déjà collaboré avec des studios de développement ?

Oui, sur Demolition Man, par exemple, nous avons fait plusieurs prises spécialement pour les besoins spécifiques du jeu. Ces derniers deviennent de plus en plus avancés, et j'ai hâte de voir ce qui se fera dans le futur. Malheureusement, aujourd'hui, ce n'est pas encore ça, en tout cas, pour moi, c'est essentiellement une question de technologie. Les jeux ont tendance à sortir en retard par rapport aux films dont ils sont tirés, et je trouve cela d'autant plus regrettable qu'ils ne sont pas toujours des succès.

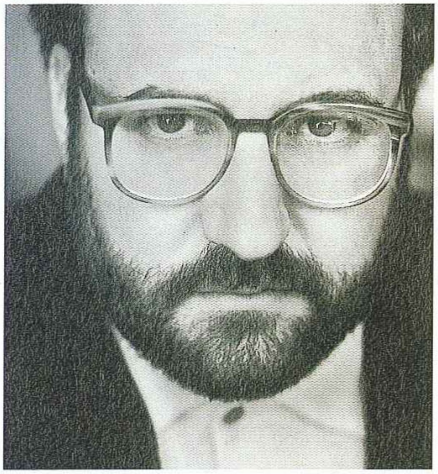
Que pensez-vous du lien entre ces deux industries, qui se fait de plus en plus étroit ?

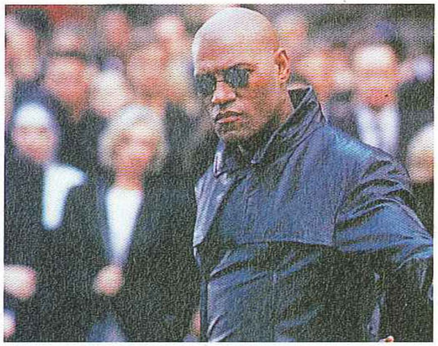
C'est incroyable ! Si l'on pouvait sortir un film et un jeu en même temps, ils pourraient s'entraider. Ce serait une bonne chose. Mais, pour le moment, comme je le disais, c'est encore très difficile à mettre en place. Les frères sont plus enclins à s'y mettre. Ce sont des passionnés des univers du comics, des mangas, et donc aussi des jeux vidéo. J'ai encore du mal à comprendre les impératifs techniques de ce milieu. Pour ma part, je comprends juste qu'il y a des choses qu'on ne peut pas faire, question de RAM ou de je ne sais quoi, mais ces limitations me freinent considérablement. Dans le cinéma, on ne se pose pas ce genre de question dans les mêmes proportions. Un jour, sans doute, lorsque la technologie aura vraiment progressé, il n'y aura pas autant de différences entre le monde du cinéma et celui du jeu vidéo.

Y a-t-il des histoires, que vous auriez aimé raconter, mais que vous n'avez pas pu adapter au cinéma ?

Sur les 32 films que j'ai produit, j'ai malheureusement eu le temps de faire pas mal de choses différentes. Mais les effets spéciaux, à mon sens, sont encore à leurs débuts. Avec des moyens simples, on peut déjà faire des effets sensas. Par exemple, dans Matrix, il y a une scène où les 2 acteurs sont sur un fond blanc, une pièce où il n'y a rien. Il nous a suffit d'enlever leurs ombres, pour obtenir un effet saisissant, une ambiance particulière. Donc, quel que soit le désir d'origine, on parvient toujours, avec des idées simples, à réaliser ce qu'on souhaite.







Croyez-vous en la seconde vie des films lorsqu'ils sont adaptés en jeu ?

Bien sûr, mais il faut garder à l'esprit que c'est une vie différente. Ça permet aux gens de « jouer » le film. Sur le site web de Matrix, le jour de la sortie du film, on a eu 90 000 messages ! Il a fallu en supprimer, pour éviter que le serveur ne décroche. Des petits jeux, simples, où l'on tire sur les ennemis, ont été mis en place pour étendre un peu le film sur le site. Ça montre à quel point le public est demandeur. Si on peut leur offrir un après-film, ils seront ravis. De toute façon, il faut être fou pour ne pas croire en l'interactivité !

Vous aimeriez jouer à Matrix ?

Les frères seraient capables de produire un jeu dans une optique particulière. Et je dois avouer que ce serait fantastique, s'ils décidaient de travailler sur un jeu, d'après leur film ou non, d'ailleurs. Et dans ce cas, alors oui, je serais vraiment intéressé par un tel jeu.

Mais Matrix aura-t-il droit à une adaptation vidéo-ludique ?

Non, malheureusement. Nous avons pourtant démarché auprès de plusieurs éditeurs, 4 ou 5, pour leur soumettre l'idée. Mais ils ont refusé. Sans doute ne croyaient-ils pas en l'histoire ou ne la comprenaient-ils pas, ou bien encore avaient-ils des doutes quant au succès du film. Peut-être pour une suite éventuelle, s'il s'en fait une un jour. Dans ce cas, il faudra commencer à travailler sur le jeu en même temps que débutera le tournage, pour sortir les deux simultanément. Les frères croient à ce qu'ils appellent la « serial fiction ». C'est-à-dire des scénarios, des personnages, des histoires différentes dans un même univers, et le jeu vidéo se prête bien plus à cela. Mais ils espèrent pouvoir faire de même avec les histoires qu'ils écrivent pour le cinéma. Et, dans ce cas, il serait dommage de ne pas en profiter pour travailler en parallèle sur une série de jeux.

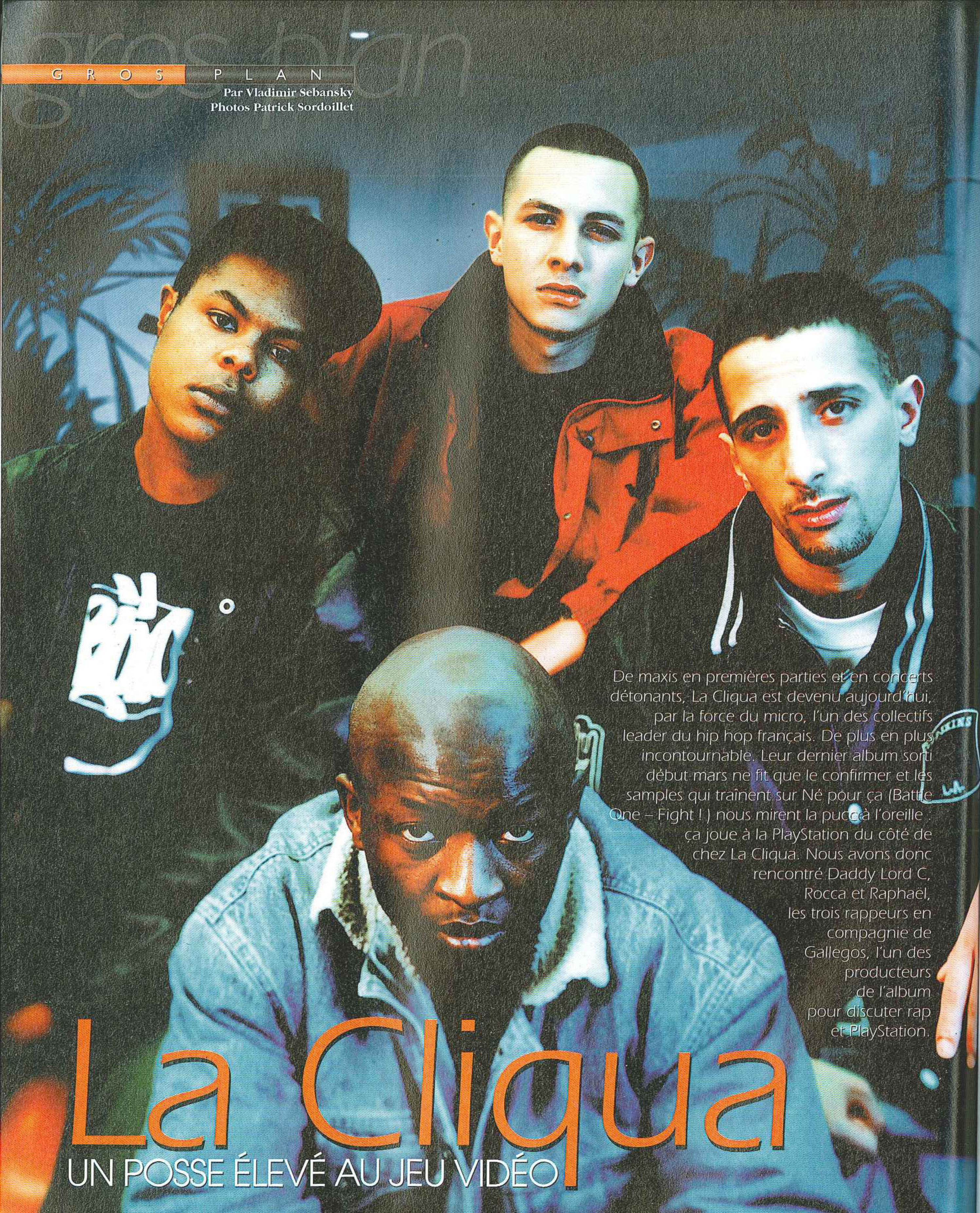
Vous êtes le producteur du futur film Dungeons & Dragons, prévu pour l'année prochaine. Etes-vous aussi un fan de jeu de rôles ?

En quelque sorte. En 1975, j'étais à l'université, et de nombreux camarades y jouaient. Mais on peut dire que je suis un peu passé à côté des jeux de rôles, bien que ça m'ait toujours attiré. Intrigué même. On vient de commencer à travailler sérieusement sur le film, et je pense que ça pourra donner quelque chose de très intéressant !

WHAT IS THE MATRIX ?

Matrix est un film de S.F., un vrai. Pour ceux qui sont familiers avec des univers cyberpunk, voyez en Matrix une évolution probable de ce que sera le futur de cet univers sombre. Neo, un jeune pirate, mène une double vie. Entre son travail pour une célèbre société de développement informatique et sa passion pour le piratage, il va lui falloir choisir. Il va brusquement apprendre par de mystérieux rebelles que toute sa réalité n'est peut-être pas ce qu'elle semble être. Un film qui reprend les thèmes maintes fois déclinés dans la littérature S.F., mais avec brio : bien filmé, bourré d'effets spéciaux ultra-réussis et de scènes d'action trépidantes, Matrix apporte une esthétique toute nouvelle au genre, à mi-chemin entre le manga et le cinéma, conservant le meilleur des deux. Nous, on a vraiment adoré, à tel point que s'il y a un film à voir pour patienter en attendant Star Wars Episode One : The Phantom Menace, c'est bien celui-là ! Sortie dans les salles françaises prévue pour le 23 juin 1999 !

Par Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordoillet



De maxis en premières parties et en concerts détonants, La Cliqua est devenu aujourd'hui, par la force du micro, l'un des collectifs leader du hip hop français. De plus en plus incontournable. Leur dernier album sorti début mars ne fit que le confirmer et les samples qui traînent sur Né pour ça (Battle One – Fight !) nous mirent la puce à l'oreille : ça joue à la PlayStation du côté de chez La Cliqua. Nous avons donc rencontré Daddy Lord C, Rocca et Raphaël, les trois rappeurs en compagnie de Gallegos, l'un des producteurs de l'album pour discuter rap et PlayStation.

La Cliqua

UN POSSE ÉLEVÉ AU JEU VIDÉO

Rocca : Quand on part en tournée on prend tout le temps une PlayStation. Avec des jeux de bagarre… C'est important !

Daddy Lord C : Comme ça tout le monde a sa chance ! (Daddy Lord C est champion de boxe, NDLR).

R. : On joue surtout à Soul Blade, moi je prends Rock, avec sa hache, ou l'autre qui fait ses prises, là… (Il mime les coups)… Lee Long !

D. L. C : Je gagne souvent, avec le gars qui a une grosse épée : Siegfried ! On règle nos comptes avec Soul Blade. S'il y a un différend entre nous, on sort la PlayStation et on propose une petite partie.

PlayStation Magazine : Hormis Soul Blade, vous jouez à d'autres jeux de baston sur PlayStation ?

D. L. C : J'aime bien Tekken aussi, mais la forme des personnages me déplaît maintenant, ils sont trop carrés, trop géométriques.

Gallegos : Moi je préfère Soul Blade.

R. : Les combats dans la série des Tekken, je les trouve trop lents. Si tu joues à Soul Blade et que tout à coup tu prends Tekken : tu te fais chier, c'est trop lent. Les coups sont trop mous.

D. L. C : En fait je n'aime que les jeux de violence et les courses de motos. Et l'autre jeu aussi, avec les flingues…

R. : … Time Crisis !

D. L. C : Celui-là je le maîtrise.

Vous avez déjà essayé des jeux PlayStation que vous avez trouvé pourris ?

R. : Des fois y a des jeux… Tomb Raider, par exemple, tout le monde m'en parle. J'ai essayé d'y jouer : c'est une prise de tête ! Imagine, tu sors d'un concert, t'as envie de t'amuser tranquille sur ta PlayStation, et tu te prends la tête sur Tomb Raider. Le graphisme tue, les mouvements tuent mais c'est chiant. Je préfère encore éteindre la PlayStation et lire un bouquin.

Votre style et vos textes ont été influencés par les groupes de hip hop ricains ?

R. : Nous sommes influencés par le flow et les musiques. Moi je ne comprends rien de l'anglais, mais je veux savoir de quoi ils parlent. Quand j'écoute un disque cain-ri j'écoute le flow, les voix. Et quand un groupe me plaît je demande une traduction. Et en général, quand le flow est bon, comme par hasard, les lyrics aussi sont bonnes.

D. L. C : Je ne veux pas de surprises non plus. Je comprends l'anglais, je fais attention aux textes. Faut que je vois la tête du rappeur aussi, dans un clip ou ailleurs. Pour bien comprendre ce qu'il me raconte… Je n'ai jamais aimé Will Smith par exemple ! Même ce qu'il faisait avant avec DJ Jezzy Jeff, j'aimais pas.

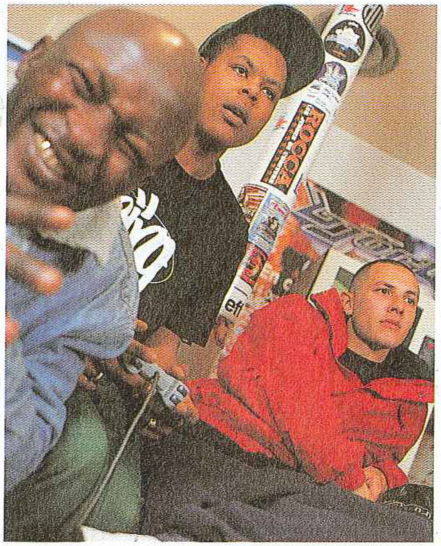
G. : Will Smith représente ce que les Etats-Unis voudraient avoir comme re-noi, c'est l'image du re-noi qu'ils voudraient avoir là-bas.

Comment avez-vous construit votre façon de travailler et d'écrire à plusieurs ?

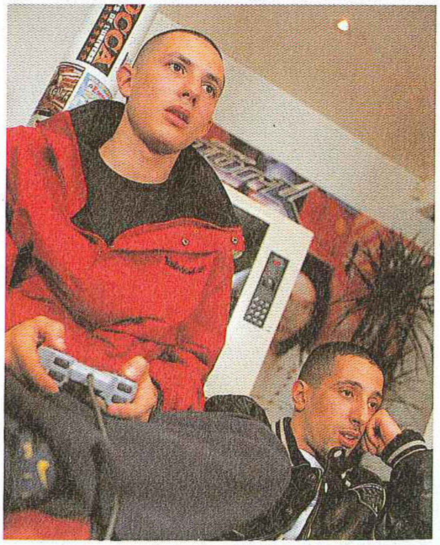
D. L. C : On l'a construit comme un jeu de Tekken, où chaque personnage est maître d'un art. Chaque membre du groupe a ses spécialités. Moi je mets beaucoup d'humour dans mes textes, de l'humour noir, ce qui correspond à ma personnalité, les pieds sur terre avec un maximum de sérieux. J'essaye d'apporter un peu d'humour parce que j'ai une tête qui fait peur et que je ne veux pas terroriser ceux qui nous écoutent.

R. : L'humour de Daddy va avec la personnalité de La Cliqua, un humour réfléchi. C'est pas l'humour clown. Ce qui nous permet de traiter de sujets graves avec humour et de façon satirique. Pas d'humour grossier avec des pets et des tartes à la crème.









« S'il y a un différend entre nous, on sort la PlayStation »

D. L. C : Gallegos est le spécialiste du son et Rocca lui, construit ses textes comme dans un jeu aussi. Etape par étape, niveau par niveau, comme quand ton personnage évolue. Avec des détails, de la précision. Raphaël lui, il arrive fort, avec des mots bien choisis, des mots durs qui frappent. Il n'arrive pas en silence, tu vois c'que j'veux dire ?

R. : Tous les trois nous nous complétons. Chacun apporte un truc que les autres n'ont pas. On a voulu différencier ces trois personnalités dès le début, en 93-94 avec notre premier LP, chacun avait un solo. Pour que le public comprenne bien. On a rien caché, on a toujours joué sur les personnalités de chacun. C'est ce qui donne à La Cliqua cette forte identité.

Vous écrivez vos textes séparément, comment décidez-vous des sujets abordés ?

R. : Cette fois les sujets ont été choisis par rapport aux musiques préparées par Gallegos.

D. L. C : On écoute la musique et la vibe vient toute seule, comme ça. On fait tourner les musiques et ensuite on discute des thèmes. C'est le thème qui épouse le mieux l'atmosphère de la musique qui est développé, celui qui correspond à l'image de La Cliqua aussi. Jamais on ne décide d'un thème avant d'écouter la musique, il faut que cela soit spontané. C'est ce qui donne toute la vie à nos textes.

Ça fait longtemps que tu bricoles des sons hip hop Gallegos ?

G. : Au départ j'étais DJ. J'ai commencé il y a longtemps, j'ai eu mes premières platines à 12 ou 13 ans. Ensuite j'ai eu du matos et j'ai commencé à créer mes sons. C'est la suite logique pour un DJ, faire ses propres sons. Mais je suis toujours DJ, sur scène j'utilise mes platines et une MPC (pour lancer les samples, NDLR).

D. L. C : On a la chance d'avoir un DJ qui est aussi bon sur scène qu'en studio. Gallegos a travaillé pour nos trois carrières solo, pour l'album, mais aussi pour la scène. C'est un vrai DJ.

Vous n'avez pas peur que vos carrières solo viennent brouiller la vie de La Cliqua ?

R. : C'est ce que les gens nous disaient, et regarde l'album qu'on a fait : 18 titres, et on a encore une douzaine de morceaux en réserve. Les carrières solo ne nous séparent pas, au contraire, l'album qui vient de sortir reste ce qu'on a fait de mieux. Les expériences solo n'ont rien à voir avec La Cliqua.

Par Julien Chièze
Photos Patrick Sordoillet



En 1986, cinq frères passionnés ont tout misé sur les jeux vidéo en fondant Ubi Soft. Un pari audacieux, qui leur permet aujourd'hui de triompher à l'échelon international. A l'aube du nouveau millénaire, Ubi Soft n'a pas fini de nous surprendre.

Yves Guillemot

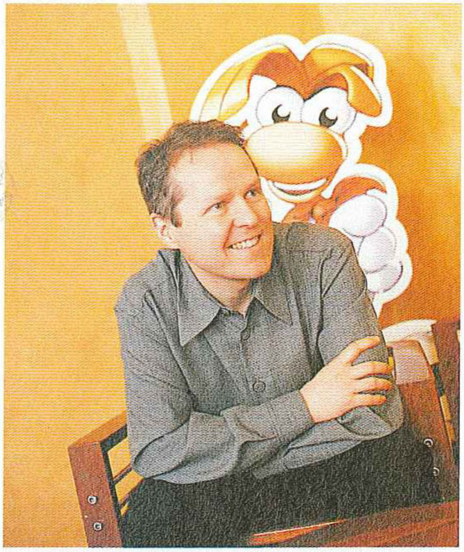
ENTRETIEN AVEC UN PIONNIER DE LA FRENCH TOUCH

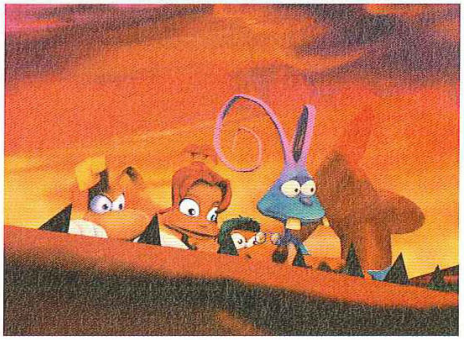
« L'arrivée d'une console aussi puissance que la PlayStation 2… nous nous y préparions depuis des années ! »

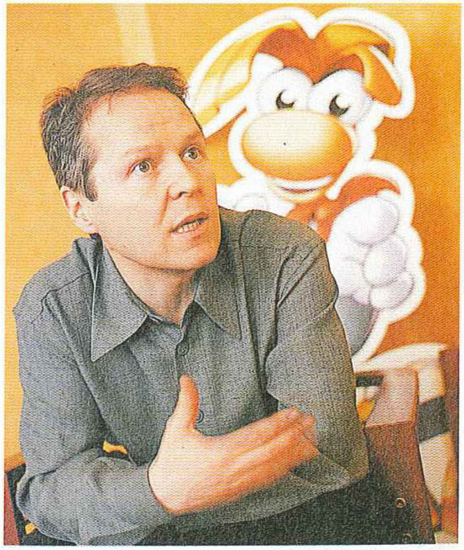
L'histoire d'Ubi Soft remonte au début des années 80. Yves Guillemot, co-dirigeant de la société, se rappelle : « Notre aventure dans ce métier a commencé en 1984 par la création d'une société de vente par correspondance : Guillemot International ». Les cinq frères Guillemot venaient alors de reprendre l'entreprise familiale et, se rendant compte de l'ampleur prise par le phénomène du jeu vidéo aux Etats-Unis, décidèrent de s'orienter vers cette activité. Se lancer dans ce secteur pouvait paraître risqué à cette époque ? Peut-être, mais le pari devait être tenté. Le succès ne se fit pas attendre et la petite société réalisa sa « première grosse vente (avec) Ghostbuster sur Amstrad ». Dès lors la dynamique semblait amorcée et en 1986 la création d'Ubi Soft fut officialisée. Plus que la simple ouverture d'une société annexe, cette décision entraînait une évolution de taille puisque de la distribution, les frères Guillemot passaient à l'édition de logiciels, un univers déjà hautement concurrentiel. A ce moment, soucieux d'optimiser leur présence dans la distribution et l'édition, Yves Guillemot, placé à la tête d'Ubi Soft, décida « qu'il n'apparaîtrait dans aucun statut que cette société appartenait à la famille Guillemot. De cette façon nous pouvions vendre des logiciels à tous nos concurrents de l'époque et accélérer notre croissance. » Une belle illustration de l'adage voulant que pour vivre heureux, il est préférable de rester caché. Quoiqu'il en soit, cette astuce administrative s'avéra particulièrement payante et permit à Ubi Soft de connaître une croissance sans précédent. En 1991, Ubi franchissait une nouvelle étape et se lançait définitivement dans le marché des consoles.

UBI SOFT ET LE MONDE

Ces dernières années, en délaissant l'échelon local pour s'épanouir au niveau mondial, Ubi Soft tout comme l'industrie du jeu vidéo en général, ont connu une profonde mutation. Dans ce contexte « même s'il devient de plus en plus difficile de s'imposer, le marché est plus intéressant car chacun de vos produits peut rayonner dans le monde entier » nous confie Yves Guillemot en esquissant un sourire qui en dit long sur ses intentions. Une bonne humeur aisément compréhensible lorsqu'on sait qu'en parallèle à ses succès internes comme Rayman, S.C.A.R.S. ou bien F1 Racing Simulation (sur PC), Ubi Soft assure désormais la distribution sur le sol français des titres de sociétés aussi illustres que LucasArts Entertainment. Vous pouvez être certain que posséder un tel réseau de distribution n'est pas à la portée de tous. Attention aux jaloux. Mais la politique d'internationalisation d'Ubi Soft, débutée en 1989, ne se limite pas seulement à des accords de distribution. Et la présence d'équipes de la marque dans quinze pays, ainsi que la diffusion de ses produits sur plus de cinquante territoires constituent autant de preuves de cette volonté. Entre expansion et recherche de nouveaux talents, Ubi Soft voit les choses en grand et mise délibérément sur les destinations où les perspectives de croissance sont les plus présentes. La récente implantation d'un studio de développement à Pékin en supplément de sa structure de 200 personnes à Shanghai, permet même à Ubi de devenir le plus important développeur international de logiciels de loisir en Chine. Rien que ça ! Le prix de la main-d'oeuvre locale pourrait aussi y être pour quelque chose. Business is business. Pourtant de tous les pays où Ubi Soft s'est récemment implanté, le Japon, berceau du jeu vidéo, occupe une place privilégiée. « Nous considérons les productions japonaises comme les modèles du genre » précise Yves Guillemot avant d'ajouter qu'il a « donc décidé d'y implanter un studio de création et d'embaucher des game designers nippons afin de s'approcher de leur standard de qualité. »







VISION DU FUTUR

L'exercice 96/97 peut être considéré comme la période charnière dans la croissance d'Ubi Soft. C'est en effet à ce moment que la société prend une nouvelle ampleur tout particulièrement sur le plan économique. Son chiffre d'affaire progresse rapidement et cette bonne santé financière se concrétisera en 1996 par une introduction réussie du titre Ubi Soft au Second Marché de la Bourse de Paris. Néanmoins au début de l'année 99, un séisme interne secoua la société. Ubi Free, le premier syndicat virtuel était né. Son objectif : faire prendre conscience aux dirigeants du malaise rencontré par les employés d'Ubi se plaignant de conditions de travail assez précaires. Une longue période de tensions et de discussions salariales s'instaura alors. Le 31 mars dernier, un terrain d'entente était trouvé et d'un accord général le site fermait ses portes en espérant ne plus avoir à les ouvrir. Ainsi malgré la perturbation que cette action a pu provoquer, on ne pourra pas reprocher aux employés d'Ubi de se contenter d'être de simples exécutants. Ceci prouve leur dynamisme, leur volonté d'exercer le métier qui les passionne dans un cadre où ils peuvent donner le meilleur d'eux-mêmes. Et avec l'arrivée de la PlayStation 2 du travail, il va y en avoir ! En écoutant Yves Guillemot, on se rend vraiment compte que Sony compte de solides alliés. « Aujourd'hui, avec la technologie que nous possédons, nous sommes capables de réaliser des films interactifs d'une qualité équivalente aux grands films d'Hollywood du début du cinéma, déclare-t-il avant de s'empresser d'ajouter, on le voit bien avec la PlayStation 2, lorsqu'on ne fait que du jeu, une console est capable de surpasser les PC ». C'est amusant le plaisir que ce genre de phrase peut procurer et même si le dirigeant d'Ubi Soft ne voit « qu'une saine émulation » dans la guéguerre opposant les consoles aux PC, pour nous le choix est déjà fait ! Pour Yves Guillemot, la PlayStation 2 « va révolutionner notre conception du jeu » en nous affirmant qu'Ubi nous prépare déjà quelques surprises. A l'aube de ce nouveau millénaire, les ambitions d'Ubi Soft sont à l'image des attentes des joueurs : gigantesques ! Espérons que la qualité des produits suivra.

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Ubi Soft étend de plus en plus son activité à l'étranger (Canada, Chine, Japon, etc.). Des avantages pour les joueurs ?
Yves Guillemot : Tout à fait. A l'heure actuelle on constate une augmentation vertigineuse des coûts de production des jeux et il devient alors indispensable de vendre dans beaucoup de pays. Plus nous vendrons, plus nous pourrons investir dans la qualité de futurs produits, plus beaux, plus innovants. Les joueurs seront donc gagnants.

La gestion économique semble être la clé de la réussite ?
C'était inévitable. Aujourd'hui la course consiste à investir suffisamment pour faire mieux que nos concurrents. Et puis vous savez, désormais, une bonne idée ne suffit plus à créer un excellent jeu si vous n'avez pas derrière les développeurs de qualité et la technologie adéquate. Pour surprendre le joueur, il faut s'en donner les moyens.

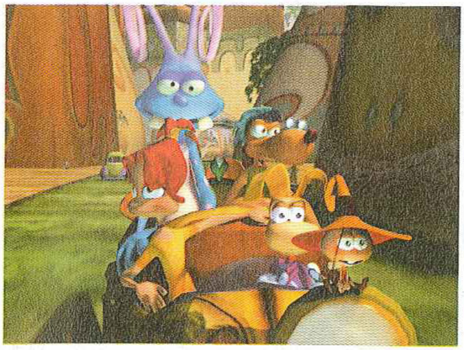
La PlayStation 2 devrait permettre aux jeux d'aller plus loin ?
Si les données qu'on nous a communiqué se vérifient, plus qu'une nouvelle étape, je parlerais alors de véritable révolution ! Ainsi même si elles restent encore difficilement quantifiables, les capacités de cette console vont être amplement supérieures à tout ce que nous avons connu jusqu'à présent. C'est stupéfiant.

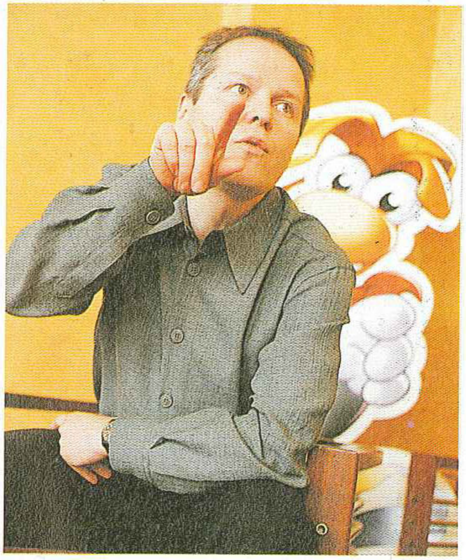
Une révolution prévue ?
En effet lorsque nous avons démarré notre production, nous souhaitions surtout privilégier les nouvelles technologies (PC haut de gamme) pour créer des univers 3D sans contrainte. Alors même si nous avons été relativement discrets sur PlayStation, cela nous a permis d'acquérir de l'expérience sur les technologies de pointe. L'arrivée d'une console aussi puissance que la PlayStation 2… nous nous y préparions depuis des années !

Un travail entrepris depuis longtemps ?
Depuis près de 3 ans, c'est effectivement à quoi nous nous sommes attelés. Désormais tous nos moteurs 3D, toutes nos architectures graphiques sont prêts pour accompagner cette évolution et Ubi Soft tient à occuper une place de choix sur PlayStation 2. Notre premier projet sera une véritable suite à Monaco Grand Prix et ce jeu accompagnera la sortie de la console.

Votre approche sur PlayStation 2 est-elle différente de celle employée avec les autres machines ?
L'envergure des projets prévus sur cette console est impressionnante. Ainsi d'ici deux ou trois mois, une première équipe de près de 100 personnes va se mettre en place afin de débuter le travail de Recherche et Développement, en attendant l'arrivée des kits de développement. Très franchement, cette console invente le cinéma interactif et l'élaboration des jeux va devoir évoluer dans ce sens. J'attendais cela depuis longtemps.

Certains éditeurs déclarent que développer sur PlayStation 2 se révélera techniquement complexe. Quel est votre sentiment ?
C'est vrai, je pense que dans un premier temps seules







produits utilisant les capacités de la console car il faudra nécessairement des équipes nombreuses avec une section Recherche et Développement très performante. Cependant je reste convaincu que tout le monde apprendra vite et que si elles s'en donnent les moyens, les petites entreprises trouveront leur place.

L'Emotion Engine va-t-elle réellement donner vie aux jeux ?
L'espace d'expression apporté par le DVD, la puissance de calcul et l'Emotion Engine vont nous permettre d'apporter des émotions aux personnages, mais surtout des émotions visibles ! Auparavant si le faible nombre de polygones ne laissait pas transparaître les émotions, dorénavant la finesse des traits, la richesse des textures le rendent possible. Les héros vont véritablement prendre vie !

Par sa puissance Sony ne pourrait-il pas atteindre une position de monopole ?
Cette perspective me semble en effet à envisager. Personnellement je pense que si la PlayStation 2 remporte un énorme succès, il est possible que Sony licencie sa technologie à tous les fabricants. Ainsi sa console deviendrait une norme mondiale à l'image du CD ou de la cassette vidéo et chaque lecteur de DVD sera équipé en standard d'une PlayStation 2. Attendons toutefois de voir comment le marché évoluera, mais cette hypothèse n'est pas à exclure.

Pourquoi cette présence dès le lancement de la machine ?
Nous avons remarqué qu'il était toujours très important d'arriver avec les consoles car cela permet de créer ou d'amplifier le succès de séries. L'exemple de Rayman est particulièrement révélateur. En effet, puisqu'il comptait parmi l'un des tout premiers titres PlayStation, Sony, mais aussi la presse, l'ont nécessairement mis en avant. Nous avons donc profité d'un support marketing colossal et puisque le jeu était de qualité, son succès a été retentissant.

Un succès que vous souhaitez rééditer avec la série en images de synthèse sur Rayman ?
Absolument, avec la série l'objectif depuis le départ consiste à apprendre à raconter des histoires, à faire passer des émotions avec pour finalité la création d'un Rayman 3 sur PlayStation 2 (prévu pour 2001). Ainsi dans le budget alloué à la série, le pôle « jeu » est totalement intégré. Les développeurs de la série et du jeu travaillent donc en totale synergie pour que les deux produits surpassent tout ce qu'on a pu faire à l'heure actuelle.

L'Europe semble devenir la plaque tournante du jeu vidéo ?
Pour être franc, l'Europe est amenée à devenir, dans les cinq prochaines années, le plus gros marché mondial ! Les consommateurs sont là et après l'accélération du phénomène jeu vidéo des dernières années, le marché européen va prendre une nouvelle ampleur, atteindre sa maturité. J'en suis persuadé.

DU PAD À LA ZAPPETTE

Ubi Soft et Infogrames sont d'éternels rivaux. Imaginez alors la tête des dirigeants d'Ubi Soft, lorsqu'Infogrames a décidé de s'allier à Canal Plus pour donner naissance à Game One, la première chaîne exclusivement réservée aux jeux vidéo en Europe. La riposte ne devait pas tarder ! Ainsi même si le projet « reste pour l'instant à l'état d'étude », Yves Guillemot n'a pu s'empêcher de nous révéler que « l'idée de créer une chaîne TV liée à Ubi Soft » paraissait désormais bien engagée. M6 ne serait pas étranger à l'affaire. Avec la série Rayman en préparation, Ubi tiendrait-il son premier programme ? Une affaire à suivre…

Versions Longues

Le mois du muguet nous réserve de bien bonnes surprises question astuces. Il y en aura décidément pour tous les goûts : de la voiture avec NFS4, Rollcage, Rally Cross 2. Du tir, avec R-Type Delta. De la plate-forme avec Gex contre Dr Rez et de l'action avec T'ai Fu ! Tous les genres se côtoient pour une fois, et on ne s'en porte pas plus mal me direz-vous !

Rollcage

Tous les circuits

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : MAXCHEAT



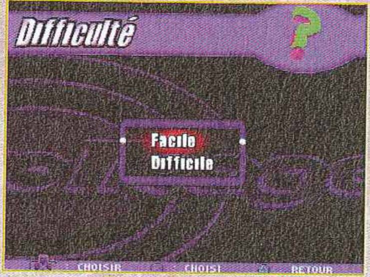
C'est dans cette page que vous devrez entrer les codes.



Allez dans l'option bonus, pour découvrir les circuits supplémentaires.

Tous les circuits en facile

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : EEFNIEBA
Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode facile.





Klaxon

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : AIRHORNS
Pendant le jeu, faites Select pour utiliser le klaxon. Super utile...



Tous les circuits en expert

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : HEMPCMDD
Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode expert.



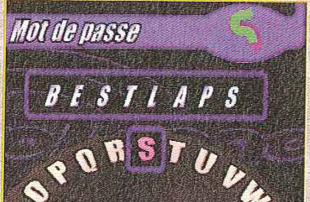


Tous les circuits en difficile

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu des options : EEFPHMBC
Faites ensuite un tour dans le menu des options pour basculer en mode difficile.

Voir les scores des programmeurs

Entrez le mot de passe suivant, dans le menu



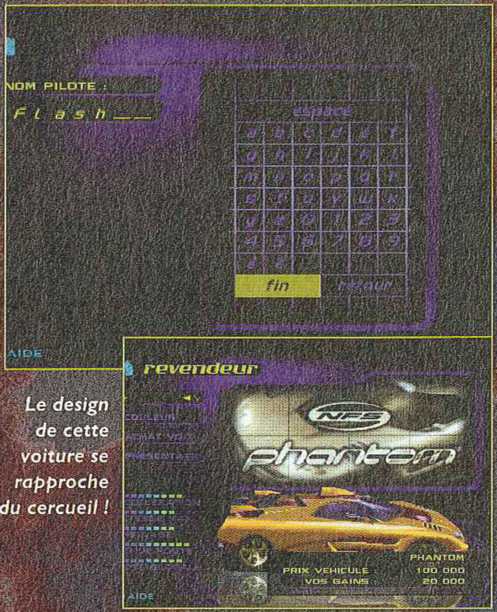




Need for Speed : Conduite en Etat de Liberté

Voiture Phantom

Dans le menu des options, entrez le pseudo suivant : Flash



Le design de cette voiture se rapproche du cercueil !

Voiture Titan

Dans le menu des options, entrez le pseudo suivant : Hotrod
Allez ensuite sur la page de sélection des voitures, pour constater que la Titan est désormais disponible.

Entrez le code dans ce menu



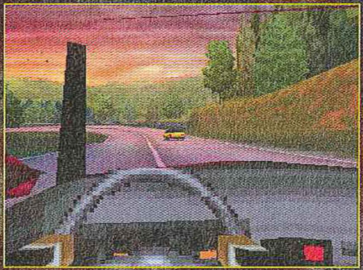
Jouer avec l'hélicoptère

Dans le menu des options, entrez le pseudo suivant : Whirly
Cette option ne sera accessible qu'en mode essai. Attention, une fois ce code activé, vous ne pourrez plus effectuer de sauvegardes !



Tableau de bord pixellisé

Pressez sur Start pour charger la course, puis immédiatement maintenez enfoncés les boutons ↑ + R1 + L2 avant l'apparition de l'écran du loading. Gardez ces touches appuyées jusqu'à ce que le jeu commence : la représentation du tableau de bord sera pixellisée.



Compteur de vitesse

Pressez sur Start pour charger la course, puis immédiatement maintenez enfoncés les boutons ↑ + △ + ✕ avant l'apparition de l'écran du loading. Gardez ensuite ces touches appuyées jusqu'à ce que le jeu commence.



Voiture lourde

Pressez sur Start pour charger la course, puis immédiatement maintenez enfoncés les boutons ← + □ + ○ avant l'apparition de l'écran du loading. Gardez ces touches appuyées jusqu'à ce que le jeu commence : votre véhicule sera tellement lourd qu'il pourra envoyer les voitures concurrentes dans le décor en les percutant !



Voitures concurrentes lentes

Sélectionnez le mode trophée GT ou criteriums. Pressez sur Start pour charger la course, puis immédiatement maintenez enfoncés les boutons ← + □ + ○ avant l'apparition de l'écran du loading. Gardez ces touches appuyées jusqu'à ce que le jeu commence.

Déclencher les clignotants et les phares

Pendant le jeu, maintenez la touche L1 et faites ← ou →, pour activer les clignotants. Maintenez le bouton L1 et faites ↓, pour déclencher les phares.

Turbo boost

Exécutez l'astuce du compteur de vitesse, puis faites ↑ pendant le jeu pour accélérer !

Versions Longues

Rally Cross 2

Toutes les voitures et tous les circuits

Commencez une nouvelle saison, puis entrez le nom suivant : PREALL
Faites ⊗, pour accepter le nom et choisissez le mode single race. Seules les voitures Vapor et Radial ne pourront pas être disponibles. Ce code vous permet aussi de jouer en mode pro.

Les deux derniers véhicules ne seront pas disponibles.



Entrez les codes dans cet écran !



Gex contre Dr Rez

Invicibilité

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncée la touche L2. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓. Un son vous confirmera que l'astuce est enclenchée.



Faites la Pause puis les bidouilles !

Les commentaires de Gex

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncée la touche L2. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : ↓, →, ←, ○, ↑, →. Il suffira de faire Select pour que Gex fasse des commentaires.



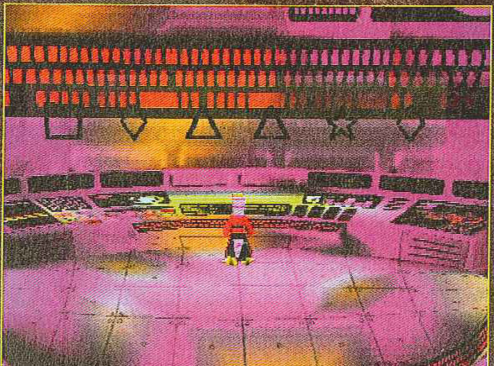
Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncée la touche R2. Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : ↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓. Il suffira d'utiliser le bouton Select pour afficher le menu de triche.



8 hits

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Carré, Losange, Triangle, Triangle, Etoile, Losange.



Débloquer le niveau vault



Utilisez le debug mode, pour accéder aux niveaux secrets, puis collectez les quatre options spéciales. Pour vous faciliter la tâche, rajoutez-vous les items en forme de papillon et bloquez le timing grâce encore au debug mode. Une fois les quatre options obtenues, la porte intitulée « vault » pourra s'ouvrir !

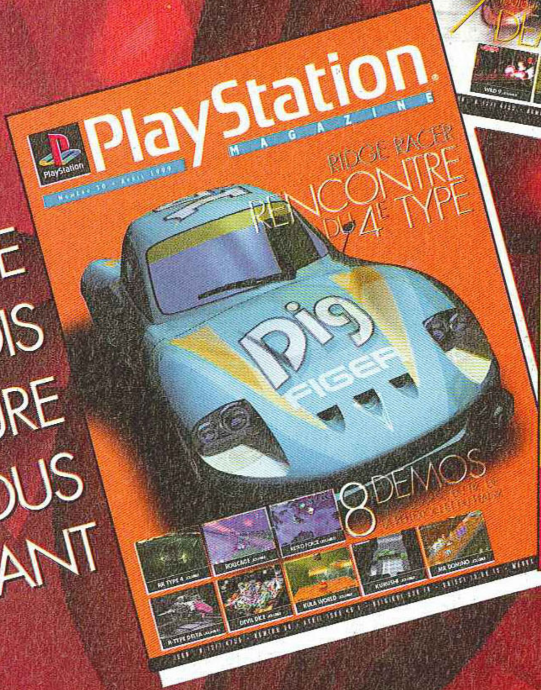
ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES







PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

PS 151

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539~~ F, soit 2 numéros gratuits !

☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294~~ F, soit 1 numéro gratuit !

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19 └┴┘

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Expire le └┴┘ └┴┘

Voici mes coordonnées :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

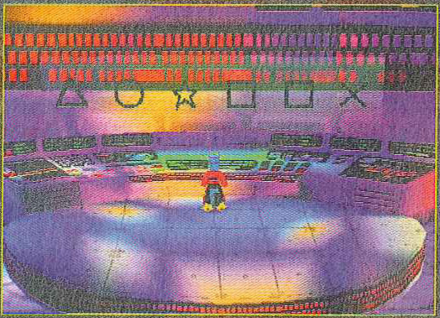
Code postal : └┴┴┴┴┘

Ville : ....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Versions Longues

Vies supplémentaires



Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Triangle, Rond, Etoile, Carré, Carré, Croix.

Gex contre Dr Rez (suite)

10 vies

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Carré, Croix, Rond, Rond, Triangle, Carré.

Invincibilité

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Carré, Etoile, Triangle, Carré, Triangle, Losange.

Jouer avec Cuz

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Carré, Losange, Carré, Carré, Triangle, Losange.



Jouer avec Alfred

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Carré, Croix, Triangle, Carré, Etoile, Etoile.



Jouer avec Rex

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Carré, Etoile, Etoile, Carré, Triangle, Triangle.



Visionner la démo 1

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Rond, Triangle, Carré, Etoile, Losange, Etoile.



Visionner la démo 2

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Losange, Etoile, Carré, Croix, Triangle, Rond.

Visionner la démo 3

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Croix, Losange, Etoile, Triangle, Triangle, Rond.

Voir toutes les démos

Entrez le code suivant dans le menu se trouvant derrière la porte vault : Etoile, Croix, Croix, Rond, Carré, Triangle.

T'ai Fu

Sélection des niveaux des boss

Sur l'écran de la carte, faites R2, △, R2, △, ○, ↓, □. Une inscription apparaîtra alors rapidement au bas de l'écran. Ensuite, faites R2, △, R2, △, ○, □, ↓, △, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1. En cas de réussite, un menu de sélection se dévoilera !

Soyez agile de vos doigts sur cet écran !



Et voilà le travail !







Sélection de l'histoire

Sur l'écran de la carte, faites R2, △, R2, △, ○, ↓, □. Une inscription apparaîtra alors rapidement au bas de l'écran. Ensuite, faites R2, △, R2, △, □, ○, ↓, △, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.



Le plein de santé



Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, ○.



Invisibilité

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, R2.

Vies illimitées

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, ✕.





Tous les styles de kung-fu

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, △.



Invincibilité

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, → R2.



Fureur



Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, →, ←, →.

Voir la démo des crédits

Sur l'écran de la carte, faites R2, △, R2, △, ○, ↓, □. Une inscription apparaîtra alors rapidement au bas de l'écran. Ensuite, faites R2, △, R2, △, v, □, ○, △, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

Le plein de chi

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, □.



Grands ennemis

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, ↑.



Petits ennemis

Pendant le jeu, faites R2, △, R2, △, ○, ✕, □. Ensuite, terminez par les manipulations suivantes : R2, △, R2, ←, →, ↓.



Une fois encore, une bien jolie collection ce mois-ci. Certains éditeurs vont finir par devenir les sponsors officiels de cette rubrique, à force d'y passer ! Quoi qu'il en soit, une fois de plus, retenez par coeur les titres de ces jeux sur lesquels seuls les adeptes du « grand n'importe quoi » se précipiteront.



BIG AIR

Il y a longtemps, très longtemps, dans une autre galaxie, Accolade révolutionnait le petit monde fermé du jeu vidéo, avec une simulation de conduite totalement incroyable : Test Drive. En 1999, à l'aube du troisième millénaire et de l'Apocalypse, l'éditeur transcende l'infamie ludique avec Big Air, une simulation de snowboard si pourrie qu'Electronic Arts (distributeur peu éclairé sur ce coup-là) n'a jamais osé nous présenter une version de travail ! On le comprend ! Selon les développeurs, Big Air recrée l'univers du snowboard avec un réalisme inégalé. Arf ! Arf ! Modèles de glisse digne d'une armoire normande en adamantium, réalisation graphique à vomir, gameplay inexistant... Ce titre donne l'impression d'avoir été programmé en deux jours et demi par un chimpanzé aveugle et manchot. Un grand moment de jeu vidéo !



Avec un peu de chance et beaucoup de talent, la prochaine production d'Accolade, Demolition Driver (cf. rubrique Casting), devrait permettre à l'éditeur de sortir, enfin, la tête de l'eau !

FICHE TECHNIQUE

1

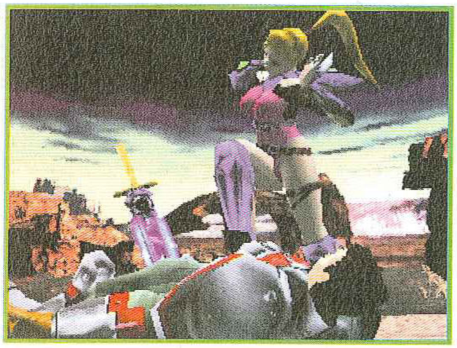
GENRE	SIMU. DE SNOWBOARD
EDITEUR	ACCOLADE

EVIL ZONE

Evil Zone est un jeu de combats mettant en scène 9 personnages type super héros japonais aux pouvoirs originaux et impressionnants. Le tout, dans une ambiance très manga que les adorateurs de Dragon Ball, Slam Dunk et autre Juliette je t'aime sauront sans doute apprécier. Le jeu propose un système original qui n'utilise que deux boutons de la manette. Le premier sert à l'attaque et le second à la défense. Après, il suffit de combiner les touches et les directions, pour produire diverses attaques. Original, simple mais répétitif. Les combinaisons ne sont pas très nombreuses alors que la réalisation globale est bien inférieure à celle d'un Rival Schools ou d'un Tekken. Dans le registre du jeu de combats, on a déjà fait mieux. Quant à l'aspect manga, les adeptes préfèrent généralement une licence attractive pour se laisser tenter.







Les débuts de Titus sur PlayStation sont dans l'ensemble assez inégaux. Après Mucho, voici Evil Zone. En attendant une adaptation de Superman.

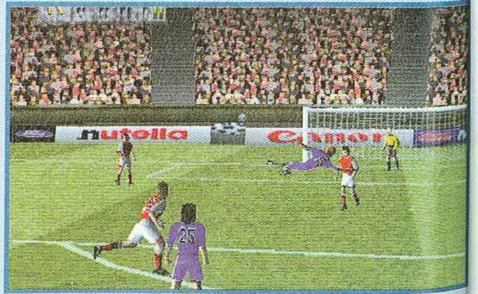
FICHE TECHNIQUE

4

GENRE	COMBAT ÉTRANGE
EDITEUR	TITUS
DISPONIBLE	DES MAINTENANT

UEFA CHAMPIONS LEAGUE'99

Petit rappel, histoire de ne pas mourir idiot. Grosso modo, EA Sports détient plus de 70 % du marché de la simulation de foot. FIFA 99 est sorti en novembre dernier, tous les fans de foot ont acheté ce titre. Les anti-FIFA, quant à eux, se sont tournés vers ISS Pro 98 de Konami. Croyez-vous que cette situation ait découragé Eidos à sortir un jeu de balle au pied six mois très exactement après l'offensive EA Sports ? Nan ! Chez Eidos, on a des poils sur le torse, on aime les défis ! Malgré un nombre d'équipes raisonnable, un mode scénario pas mal fichu, UEFA demeure bien en deçà des standards de jouabilité et de réalisation auxquels les joueurs aspirent. Gestion des tacles bizarroïde, sélection du joueur le plus proche de la balle capricieuse, modélisation « exotique ». Entre nous, ça fait trop de défauts



En voulant diversifier son offre, Eidos a fait une erreur stratégique majeure. Les autres produits de l'éditeur (Gex, Ninja, World League Soccer) n'ont déjà pas été de francs succès. Dure la vie...

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE	SIMU. DE FOOT
EDITEUR	EIDOS



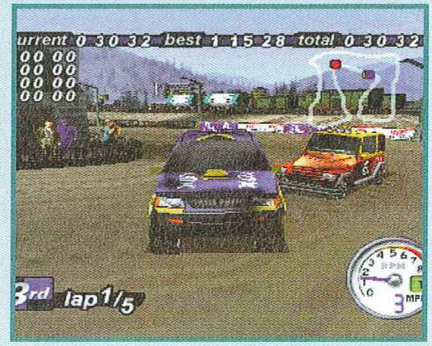
RALLY CROSS 2

Ce petit jeu de Off Road, développé par les géniteurs de Cool Boarders 3 (989 Studios/Idol Minds), risque fort de passer inaperçu... un peu comme le premier Rally Cross finalement. Vous vous en souvenez, vous, du premier Rally Cross ? Hein ? Hein ? Globalement, on retrouve dans ce second volet les mêmes tares ludiques, à savoir une absence totale d'inertie et une direction un milliard de fois trop sensible. Gnnn ! Tout ce qu'on déteste dans un jeu de voitures en fait ! Bien entendu, les modes de jeu n'ont rien de palpitant et la réalisation technique, sans être catastrophique, demeure quand même à des années lumière des standards imposés par Gran Turismo et Colin McRae Rally. Rally Cross 2 n'avait certainement pas la prétention de rivaliser avec ces deux produits, mais quand même ! En conclusion, à éviter.

Cool Boarders 3, Rally Cross 2... 989 Studios a du mal à trouver ses marques. Leur prochaine production, Syphon Filter, ne devrait pas logiquement enthousiasmer les foules (Nostradamus, Centurie 38 - quatrain XII).

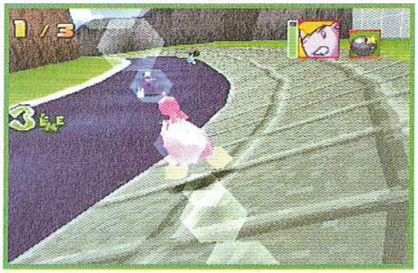
FICHE TECHNIQUE

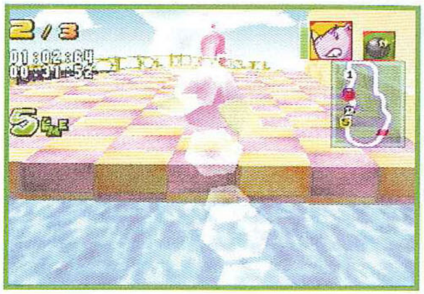
4		
	GENRE	COURSE AUTO
	EDITEUR	SONY C.E.
	DISPONIBLE	DEPUIS AVRIL 99



BOMBERMAN FANTASY RACE

On a souvent reproché à Hudson d'user et abuser de son titre phare Bomberman. Avec cette version Fantasy Race, le développeur japonais s'aventure sur un nouveau terrain : celui de la course. L'esprit du jeu est amusant. Vous chevauchez des kangourous ou des dinosaures et vous faites la course sur plusieurs parcours. Evidemment, la concurrence est rude, et vous avez tout un arsenal à votre disposition pour faire place nette et terminer dans les trois premiers (avec, évidemment, tout un panel de bombes différentes). L'accumulation d'argent est ici une priorité. C'est grâce à lui que vous pouvez vous procurer des bonus et acheter des montures plus performantes. Si, dans le fond, Bomberman FR se révèle attachant, dans la forme, il ne convainc malheureusement pas vraiment. La réalisation moyenne et la jouabilité approximative ne jouent pas en sa faveur. Et le mode deux joueurs ne rattrape pas vraiment le coup. Restez-en plutôt au Bomberman classique. Ça, c'est une valeur sûre...





Hudson s'éloigne de l'esprit original de Bomberman avec cet épisode. L'essai est noble, mais raté.

FICHE TECHNIQUE

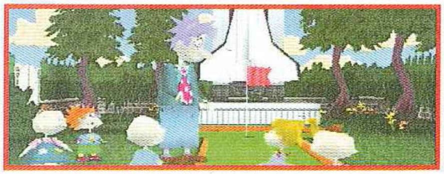
4		
	GENRE	COURSE
	EDITEUR	HUDSON/VIRGIN I.E.
	DISPONIBLE	MAI 99

LES RAZMOKET

Quelque chose ne tourne pas rond avec les bébés polygonisés des Razmoket. Pourquoi ? Eh bien parce que, sous prétexte d'un jeu destiné aux « tout pitis », les développeurs ne se sont pas foulés. Bouh, les affreux ! Ainsi, bien qu'assez variée, cette courte aventure, où vous devrez partir à la recherche des pièces d'un puzzle disparu, tourne vite au cauchemar. Un simple coup d'œil à l'environnement graphique vide et sans finesse permet de prendre conscience du travail sensationnel effectué. Hum, hum. Pourtant, c'est la jouabilité approximative et les multiples problèmes de caméra l'accompagnant qui sont les plus inadmissibles. Si un adulte peut s'énerver devant ce genre de problème, je n'ose imaginer la réaction des 3-7 ans ! Quant à l'animation minimaliste plus digne d'un mollusque lobotomisé que d'un charmant bébé, elle enfonce douloureusement le clou.

Ah les Razmoket, voilà bien une licence d'actualité comme THQ les apprécie. Et hop, une licence facile, et vlan un jeu médiocre. La règle du « licence mauvais jeu » se confirme.





FICHE TECHNIQUE

4		
	GENRE	AVENTURE DÉLIRANTE
	EDITEUR	THQ
	DISPONIBLE	DES MAINTENANT

PUMA STREET SOCCER

La valse des pantins continue ! C'est au tour de Sunsoft d'y aller de son petit jeu de footeubôle. Une démarche quasi suicidaire penseront - à raison - les mauvaises langues. Cette fois, il ne s'agit pas de foot traditionnel mais de Street Soccer et de playgrounds, man ! En clair, deux équipes de quatre joueurs s'affrontent balle au pied sur des terrains plus ou moins farfelus : aéroport, port de plaisance, parking, etc. Un concept qui n'est pas sans rappeler un certain NBA Jam ! Problème, ce style assez particulier s'adapte mal au foot. Le terrain est trop petit, l'aspect tactique est inexistant, le ballon se confond souvent avec le décor, les tirs sont imprécis au possible, le gardien est aussi réactif qu'un poireau mort et, techniquement, ce n'est pas vraiment ça. Bon, ben voilà, vous savez ce qu'il vous reste à faire maintenant...



Infogrames a bien du mal à surprendre. Voilà ce qui arrive quand on rachète tout et n'importe qui ! Décidément ce n'est pas la grande forme chez l'éditeur lyonnais qui pourrait bien briller avec V-Rally 2.

FICHE TECHNIQUE

1		
	GENRE	SIMU. DE FOOT
	EDITEUR	INFOGRAMES
	DISPONIBLE	MAI 99

« Venez, venez sous le plus grand chapiteau du monde. Venez admirer les numéros présentés par les jeux du moment. Au programme : de l'action, du sport, de l'action, de la stratégie, de l'action, et, en cadeau bonus, un joli petit flipper. Vous avez acheté le billet d'entrée, le spectacle n'attend plus que vous pour commencer. Vous n'avez plus qu'à vous mettre au premier rang, sur le canapé, et à appuyer sur Power pour en profiter... » Pop-corn, cacahuètes, chocolats glacés... »

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et

sommaire

DÉMOS

DRIVER

ÉDITEUR : REFLECTIONS
GENRE : COURSE-POURSUITE
DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 MISSION

ÉVÉNEMENT





L2-R2 ..... REGARDER SUR LES CÔTÉS (LES DEUX EN MÊME TEMPS : VUE ARRIÈRE)
L1-R1 ..... VIRAGES PLUS PRONONCÉS
◯ ..... ACCÉLÉRER
◯ ..... BOOST
◯ ..... FREIN/MARCHE ARRIÈRE
◯ ..... FREIN À MAIN

Vroum-vroum... Le jeu de courses-poursuites le plus attendu du moment montre enfin le bout de ses gommes. Et dans une version jouable cette fois. Votre but, ici, est de stopper une voiture dans le temps limite qui vous est accordé. Vous la voyez devant vous au départ et, hop, elle démarre et il faut la suivre où qu'elle aille dans la ville. Si elle s'éloigne trop vous êtes marron, et c'est un Game Over humiliant qui vient s'afficher sur l'écran. D'une partie à l'autre, l'itinéraire choisi par le véhicule suivi est aléatoire. Inutile d'essayer d'apprendre un chemin par cœur. Le fuyard fera tout pour vous semer, et il ne faut pas hésiter à lui rentrer dedans quand l'occasion se présente. Une barre de dommage, en haut de l'écran, indique l'état « de santé » de la bagnole. Tant qu'elle n'est pas remplie, elle peut rouler. Le chrono défilant, c'est pour vous mauvais signe. Notez que cette démo inclut également des vidéos que vous pouvez admirer sans rien avoir à faire. La vidéo avec la course-poursuite de nuit est inédite. Profitez-en.



SOUL REAVER

ÉDITEUR : EIDOS
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

ÉVÉNEMENT

Le nouveau bébé de Crystal Dynamics montre ici ses dents. Tout commence dans un bassin de large envergure. Plongez dans les eaux sombres et évoluez comme bon vous semble. C'est une façon d'admirer les effets de transparence et de vous rendre compte des sommets techniques atteints par ce titre. Néanmoins, si vous voulez avancer un tant soit peu, ce n'est pas au fond de l'eau que ça se passe, mais en hauteur. Pour atteindre les plates-formes supérieures, il n'y a pas trente-six solutions : il faut se servir du grand saut. Si l'espace qui sépare le surplomb rocheux sur lequel vous vous trouvez du suivant vous semble trop important, sachez que vous pouvez planer en gardant le bouton ⊗ enfoncé (après un saut). Les armes que vous découvrez – des espèces de lances – peuvent être projetées lorsque vous gardez le bouton ◉ enfoncé. Les créatures que vous croisez se sentent tout de suite plus mal lorsqu'elles s'en prennent une dans le bide. Notez que les âmes que vous pouvez dévorer ici ne vous servent à rien. Dans la version finale du jeu, elles vous aideront à recharger votre énergie, qui vous sert à rester matérialisé dans Nosgoth (compliqué tout ça, hein ?). Don't worry, vous saurez tout en temps voulu.



L1+R2 ROTATION CAMÉRA (MAINTENIR LES DEUX POUR REGARDER AUTOUR DE SOI)
L1 ..... S'ACCROUPIR (+ ◯ GRAND SAUT)
R1 ..... MARCHER
◯ ..... ATTAQUER





WILD 9

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : PLATE-FORME
DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU









Ce jeu de plates-formes pas tout à fait comme les autres vous invite à ramasser moult bonus, tout en vous débarrassant de façon ludique des ennemis qui vous barrent la route. Votre rayon tracteur a ici une extrême importance. Il vous sert à attraper vos adversaires à les cogner contre le sol (quatre coups pour les anéantir), mais il peut aussi aider à accomplir d'autres actions. Par exemple, vous pouvez sauter, le déclencher et vous accrocher aux espèces de poulies qui jonchent le niveau, pour jouer les Tarzan au bout de votre liane. Ou bien vous avez la possibilité d'attraper un objet et de le déplacer. Plus vicieux : attrapez un adversaire avec et relâchez-le au-dessus d'une fosse remplie de piques. L'infortuné vous servira de planche pour franchir le passage périlleux. Bref, Wild 9 c'est de la plate-forme version trash rigolote. Les giclées de sang vert sont là pour rappeler que ce n'est qu'un jeu. Qu'on se le rappelle dans toutes les familles de France...

- ....SAUTER
- ....RAYON TRACTEUR
- ....TIRER

PRO PINBALL BIG RACE USA

EDITEUR : EMPIRE
GENRE : FLIPPER
DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 PLATEAU

Proposer une démo jouable de BRUSA est plutôt gonflé. Quand on sait que le jeu, dans sa version finale, ne propose qu'un seul plateau, on se dit qu'avec cette démo on a tout à disposition. Cela est vrai. A un détail près. Lorsque vous atteignez un certain score ou lorsqu'une certaine quantité de bonus est allumée, la démo s'arrête d'elle-même. Et inutile d'espérer faire durer le plaisir en jouant les petits bras : il y a, de toute façon, une durée limite de 3 minutes. De nombreux checkpoints sont présents sur le parcours, histoire d'éviter de tout vous faire recommencer si malencontreusement vous perdez une de vos billes. Les armes bonus sont peu nombreuses, mais les missiles sont particulièrement efficaces. Tirez-en une salve de trois sur les structures cracheuses de petits monstres qui vous barrent le chemin. A part ça, je n'ai plus guère de conseils à vous donner. Bon courage.

- L2-R2-L1-R1...... SECOUER LE FLIPPER
- .... FLIPPER GAUCHE
- .... FLIPPER DROIT
- .... COMMENCER PARTIE
- .... LANCER BOULE

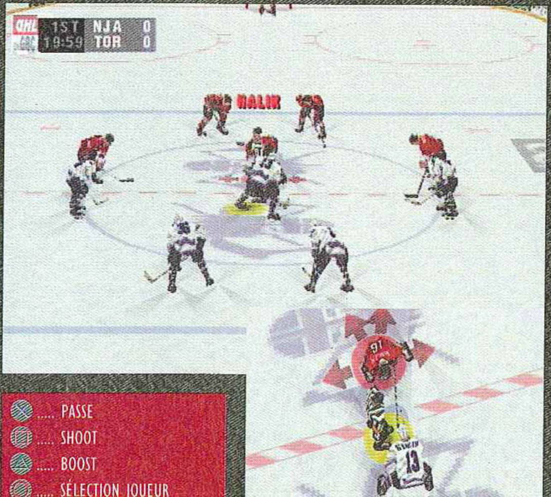






ACTUA ICE HOCKEY 2

EDITEUR : GREMLIN
GENRE : HOCKEY - PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUERS SUR UNE PÉRIODE



- ..... PASSE
- ..... SHOOT
- ..... BOOST
- ..... SÉLECTION JOUEUR





Le hockey est, à mon humble avis un sport violent et un peu confus... Actua Ice Hockey 2 reprend bien cet esprit et propose une simulation pas toujours simple d'accès. La démo est heureusement assez longue et vous aurez le temps de vous familiariser avec les commandes. Une fois sur la glace, tout va très vite. Il faut suivre constamment le palet des yeux et jouer avec les passes et les frappes de façon vive et intelligente. Le plus frappant dans cette démo, au-delà de la jouabilité, du graphisme ou des options disponibles, n'est autre que la... musique ! Ecoutez bien la chanson qui accompagne l'action et dites-moi si vous en avez déjà entendu de plus étrange dans une simulation de sport. Si la réponse est oui, et bien euh..., j'aimerais savoir dans quel jeu. Voilà, c'était juste une remarque comme ça en passant. Je vous laisse chausser vos patins maintenant...

ABSOLUTE FOOTBALL

EDITEUR : VIRGIN I.E.
GENRE : FOOTBALL
DEMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR UNE MI-TEMPS

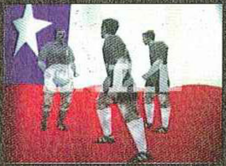


ATTAQUE		DÉFENSE	
△	EFFET	△	CHANGER JOUEUR
□	TIR, TETE, REPRISE DE VOLÉE	□	DÉGAGEMENT
○	COUP DE PIED, POUSSER BALLE	○	TACLE GLISSÉ
✕	PASSE, 1-2	✕	TACLE
L1	LONGUE PASSE, CENTRE	L1	COUP DE POING
L2	INACTIF	L2	SORTIE DE GARDIEN
R1	COURIR	R1	COURIR
R2	ESQUIVER TACLE	R2	INACTIF

L'intro de cette démo est sympathique. Elle reprend le moment d'un match de toutes les coupes du monde passées et en propose une version « virtuelle », avec joueurs polygonisés. Ceci vu, le match qui vous est proposé met en compétition l'équipe de France de la Coupe du Monde 98 et l'équipe du Brésil... de 78. Car oui, dans Absolute Football, on peut réécrire l'Histoire et faire s'affronter n'importe quels joueurs. Gageons que cela en amusera beaucoup. Au niveau du jeu, la liste détaillée des commandes vous est ici présentée. Il n'est pas évident de se les mettre en tête. Sur le terrain, les Brésiliens (la console) semblent beaucoup plus à l'aise que les Français (vous), à moins que je ne sois particulièrement mauvais, ce qui est également très possible. On retrouve avec plaisir les vrais noms des joueurs et tout but marqué donne droit à un ralenti. Angles de vue et vitesse du replay sont alors modifiables. Personnellement, j'ai surtout pu admirer les buts des Brésiliens...







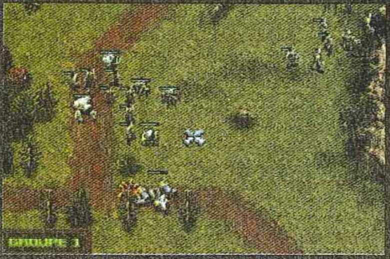
KKND KROSSFIRE

EDITEUR : MELBOURNE HOUSE
GENRE : STRATÉGIE/ACTION
DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS SUR 1 NIVEAU

S'inspirant sans honte de Starcraft, KKND est un jeu de stratégie qui met en scène 3 races, montées les unes contre les autres. Vous débutez votre mission en incarnant une de ces races, et votre but est de diriger vos troupes vers les bâtiments et combattants adverses pour les décimer. Point. Votre vue est limitée à ce que voient vos soldats. Il faut donc les déplacer pour que le reste de la carte, au fur et à mesure, devienne visible. Il faut un petit temps d'acclimatation pour jongler avec aise entre les différentes commandes. De plus, il faut savoir qu'une unité sélectionnée peut recevoir de nombreux ordres différents. Lesquels ? Vous le découvrirez en jouant. Si deux paddles sont branchés à votre PlayStation, vous pouvez vous essayer au mode chaos, qui propose une bataille entre deux joueurs. Le truc embêtant, c'est que chacun peut voir sur l'écran splitté ce que l'autre prépare. Mais tout cela n'a pas beaucoup d'importance puisque la démo, limitée dans le temps, ne vous laisse pas le loisir de développer une véritable stratégie. C'est juste pour vous donner une idée de la « qualité » du produit. Voilà...







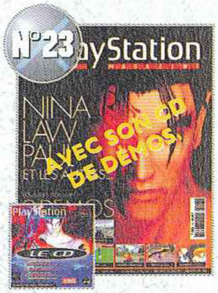


✕	ACTION	L2	GROUPES PRÉCÉDENTS
△	COMBAT/ANNULER	R2	GROUPES SUIVANTS

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION



7 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
Theme Hospital, Gravitation, Blast Radius, Circuit Breakers, Bomberman World, Colin Mc Rae Rally, Treasure of the Deep.
REPORTAGE : Bilan complet de l'E3
MAKING OF : MediEvil, S.C.A.R.S...
CASTINGS : Rushdown, Le 5e Elément, Final Fantasy VIII, ISS Pro 98...
TRAVELLINGS : Heart of Darkness, Colin Mac Rae Rally, Dead or Alive, Sentinel Returns...
GROS PLAN : Fear Factory, Eric Chahi...
EN COULISSES : Eric Chahi...

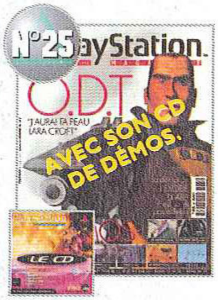


9 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
JOUABLES : Tekken 3, S.C.A.R.S., Auto Destruct, Dark Omen, Sentinel Returns, WLS'98, Wreckin' Crew. NON JOUABLES : Ninja, Alundra.
MAKING OF : Future Cop L.A.P.D., dossier Activision... PORTRAIT : Lara Croft.
CASTINGS : L'Exode d'Abe, MediEvil, Cool Boarders 3, Ninja, C3 Racing, Yannick Noah, Bust a Groove...
TRAVELLINGS : Tekken 3, Pocket Fighters, S.C.A.R.S., Alerte Rouge : Mission Tesla, ISS Pro'98...
GROS PLAN : Lauryn Hill.
EN COULISSES : Jean-Baptiste Bolcato (ODT).
VERSIONS LONGUES : Circuit Breakers, Colin McRae Rally, Mortal Kombat 4, Crime Killer...

9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Circuit Breakers, Ghost in the Shell, ISS Pro 98, Le Cinquième Elément, Test Drive 5, Tombi, Pushy 2. NON JOUABLES : Every's Body Golf, Spyro le Dragon.
MAKING OF : Tomb Raider III, O.D.T...
PORTRAIT : La saga Tekken
CASTINGS : Colony Wars Vengeance, TOCA 2, Formula One 98, Ehrgeiz...
TRAVELLINGS : MediEvil, Future Cop L.A.P.D., Moto Racer 2, Madden NFL 99...
GROS PLAN : Passi.
EN COULISSES : Oddworld Inhabitants.
VERSIONS LONGUES : R-Types, Blast Radius, Colin McRae Rally, WCW Nitro...



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : L'Exode d'Abe, MediEvil, Mr Domino, The Unholy War, Sub, Ninja, Haunted Maze. NON JOUABLES : Crash 3, Good to Be Alive.
MAKING OF : Bullfrog (Dungeon Keeper 2 & Populous).
PORTRAIT : La saga Street Fighter.
CASTINGS : Rollcage, Psybadek, Music, Eliminator, Libero Grande.
TRAVELLINGS : L'Exode d'Abe, O.D.T, Spyro le Dragon, Yannick Noah AST'99, Tenchu...
GROS PLAN : Eric & Ramzy.
EN COULISSES : Bruno Bonnell (Infogrames).
VERSIONS LONGUES : Rogue Trip, Duke Nukem : Time to Kill, Judge Dredd, ISS Pro '98...





9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : C3 Racing, L'Invasion vient de l'Espace, Future Cop L.A.P.D. 2100, Spyro the Dragon, Moto Racer, Victory Boxing 2.
VIDÉOS : Libero Grande, Tomb Raider III, Metal Gear Solid.
MAKING OF : Warzone 2100.
PORTRAIT : La PlayStation, une star.
CASTINGS : Bloody Roar 2, Rollcage, Astérix, Ridge Racer Type 4, Soul Reaver, Akuji...
TRAVELLINGS : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Rival Schools, KO Kings '99...
GROS PLAN : Cornu.
EN COULISSES : Peter Molyneux.
VERSIONS LONGUES : Colony Wars Vengeance, Future Cop, NFL Madden'99, S.C.A.R.S...



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, TOCA 2 Touring Cars, Rival Schools, World League Soccer, Monkey Hero, Blitter.
NON JOUABLES : A Bug's Life, Marc Em.
MAKING OF : Ridge Racer Type 4, Soul Reaver…
PORTRAIT : Final Fantasy VIII.
CASTINGS : Quake 2, Monaco GP 2, KKND Krossfire, Driver, Tomb Raider III...
TRAVELLINGS : Wild Arms, Devil Dice, Akuji, Atlantis, Tiger Woods 99.
GROS PLAN : Fabe.
EN COULISSES : Hideo Kojima, Naughty Dog.
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider III, Cool Boarders 3, Asteroids, O.D.T…

7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Akuji, Colony Wars 2, Cool Boarders 3, Devil Dice, Mille et une Pattes, O.D.T.
VIDÉO : Eliminator
MAKING OF : Les images de synthèse, Driver.
PORTRAIT : La saga des FIFA.
CASTINGS : Metal Gear Solid, V-Rally 2, Um Jammer Lammy, Rainbow Six, FFVIII...
TRAVELLINGS : Rollcage, Egypte, Pro Pinball...
GROS PLAN : Moebius.
EN COULISSES : Martin Edmondson de Refection.
VERSIONS LONGUES : Kula World, Iznogoud, Wild 9, Apocalypse, Psybadek...



9 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Metal Gear Solid, Rollcage, Yannick Noah AST'99, Music, Warzone 2100, Super Bub,
VIDÉOS : Driver, Silent Hill, Snowboard Tour.
MAKING OF : Monaco GP 2, T'aï Fu, Prince Naseem Boxing...
PORTRAIT : Ces jeux qui ne sortent jamais en France.
CASTINGS : V-Rally 2, Need for Speed 4, Gex contre Dr Rez, Dark Stalkers 3...
TRAVELLINGS : Metal Gear Solid, 1001 Pattes, Civilization 2, Absolute Football...
GROS PLAN : Cosmo Vitelli.
EN COULISSES : Chris Deering, Directeur de Sony CEE.
VERSIONS LONGUES : Spécial Metal Gear Solid...

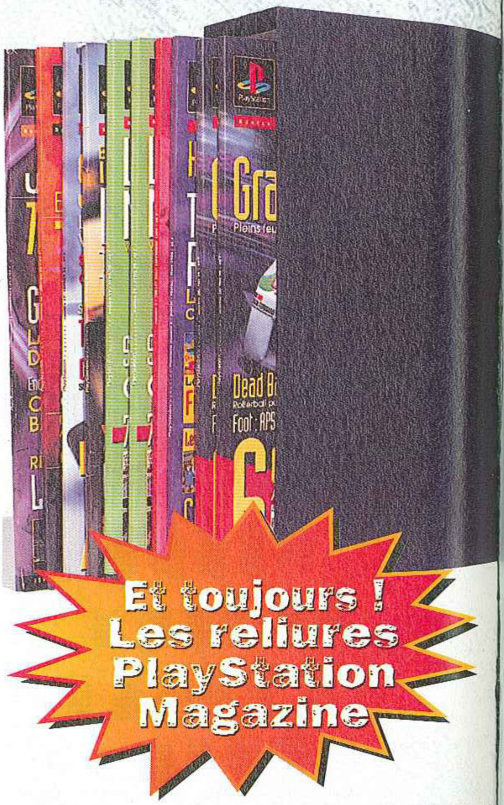




LE MEILLEUR DES SOLUTIONS EN UN SEUL MAGAZINE
SOLUCES : MediEvil, Duke Nukem Time to Kill, Ninja, Le 5è Elément, Tenchu, Breath of Fire III, Tekken 3, Mortal Kombat 4, X-Men Vs Street Fighter, Pocket Fighter...
ASTUCES : Formula One 97, Rapid Racer, G-Police, Overboard!, Pandemonium 2, MDK, Rascal...



SOLUCES ET ASTUCES : VOICI COMMENT TOUT RÉUSSIR
SOLUCES : Tomb Raider III, L'Exode d'Abe, O.D.T, Akuji, Crash 3, Rival Schools, Atlantis, Egypte...
ASTUCES : TOCA 2, Cool Boarders 3, S.C.A.R.S, Future Cop, MediEvil, Colin McRae Rally, Colony Wars 2...



FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 56 F
(49 + 7), soit un total en francs de .... F
• Je commande le(s) Hors Série n°...................... à 42 F
(35 + 7), soit un total en francs de .... F

Soit un total global en francs de.. F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F
soit un total en francs de .... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : .... F

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

petites annonces

ACHAT

Département 28
Achète volant Mad Catz + pédalier entre 200 et 250 frs. Tel à Alex au 04 95 36 87 05 après 17h30.

Département 42
Achète NBA Live 99 ou 98 de 150 à 200 frs. Tel à Charles au 04 77 41 43 21 sauf le week-end.

Département 59
Achète Future Cop L.A.P.D. 2100, Colony Wars Vengeance, Armored Core, Kula World et autres... à 150 frs maxi. Tel à Quentin au 03 27 60 07 08 le soir.

Département 62
Achète Ace Combat 2 à prix sympa. Tel au 03 21 59 58 77 après 18h.

Département 67
Achète NBA Live 99, Actua Pool, VR Baseball 97, Quake 2... Tel à Hervé l'après-midi au 03 88 9615 91 et après 19h30 au 03 88 69 01 06.

Département 69
Achète Ninja, Megaman, Colin McRae Rally, Marvel Super Heroes 100 à 150 frs. Tel à Karim au 04 78 07 08 64.

Département 74
Achète Gran Turismo 150 frs, GTA 100 frs, TOCA 2 : 190 frs. Tel à Pedro au 04 50 79 27 35 après 18h. Batista Pedro La Meymaz 74110 Morzine.

Département 78
Achète Yannick Noah all Star Tennis entre 200 et 250 frs. Vends Lucky Luke, ISS Deluxe à 150 frs. Tel à Jean-Louis au 01 30 43 59 19 après 17h.

Département 91
Achète Tekken 3 : 179 frs maxi. Tel à Fabien au 01 60 14 14 71.

Département 92
Achète Metal Gear Solid 300 frs et quadrupleur 100 frs. Tel à Fabien au 01 40 96 15 87 après 17h sauf le vendredi.

CONTACT

Département 27
Echange DBZ 2, Alone in the Dark, Worms, Destruction Derby 2 contre Theme Hospital ou achète à moins de 80 frs. Tel à Vincent au 02 32 40 49 32 après 18h.

Département 62
Echange Moto Racer contre Rebel Assault 2 ou Pandemonium 2 ou Raging Skies, Crash 2 contre Future Cop L.A.P.D. ou Resident Evil 2, Shell Shock ou Ridge Racer contre Crash Bandicoot 1. Tel à Jean-Claude au 03 21 92 54 88 le soir ou le week-end.

Département 75
Cherche jeux PlayStation à moins de 50/70 frs. Tel à Nicolas au 01 47 97 65 79.

Département 76
Echange ou vends LBA, NFS1, Tekken, Adidas Power Soccer, NHL 97, Theme Park. Tel/Fax 02 35 96 44 98

VENTE

Département 6
Vends ESPN, Extreme Games 150 frs, PGA Tour 97 : 100 frs, Hercule 100 frs, WipEout 50 frs. Tel à Jean-Louis au 04 93 73 65 43 de 17 à 20h ou Tatoo au 06 56 10 76 51.

Département 13
Vends MDK, Adidas Power Soccer, Formula Kart 100 frs, V-Rally 150 frs, FIFA 99 : 220 frs. Tel à Alex au 04 91 72 34 81 ou au 06 11 22 28 00.

Département 13
Vends FIFA 98 : 150 frs,Croc 100 frs, V-Rally 100 frs, Gran Turismo 200 frs, CD démos n°16, 20, 21, 24, pour 20 frs l'un, le tout pour 550 frs mini. Tel à Philippe au 04 91 49 42 25 après 19h.

Département 13
Vends FIFA 99 : 200 frs. Tel à Stéphane au 06 08 80 35 41.

Département 16
Vends Tenka 120 frs, Formula One 97 : 110 frs, Alien Trilogy 100 frs, Heart of Darkness 200 frs, Rushdown 200 frs ou échange contre Gran Turismo. Tel à Mathieu au 05 45 69 07 81 après 16h30.

Département 21
Vends Raging Skies, Air Combat, Command and Conquer à 150 frs frais de port compris. Viardot Michael 14, bd Henri Bazin 21300 Chenove

Département 21
Vens Metal Gear Solid, FFVII, Mickey, Heart of Darkness, Tenchu, Gran Turismo, Rival Schools, Bust a Move 2 de 150 à 300 frs, échange possible contre Ghost in the Shell, Future Cop, Colin McRae Rally, Ninja, PGA, Risk, Monopoly, Tail Concerto... Tel à Franck au 06 81 27 53 37.

Département 21
Vends jeux PlayStation Tiger Woods, FFVII, Metal Gear Solid, Tenchu, Rival Schools, Die Hard Trilogy, Legacy of Kain de 120 à 300 frs, échange possible contre autres titres ou Ghost in the Shell. Vends gun et pédales. Tel à Franck au 06 81 27 53 37.

Département 22
Vends PlayStation + 6 jeux : V-Rally, Colony Wars, Alerte Rouge, FIFA 98, FFVII pour 1300 frs. Tel à Guénolé au 02 96 32 72 93.

Département 29
Vends Tomb Raider 100 frs, PlayStation Mag n°18, 20 avec CD 30 frs pièce. Tel à Arnaud au 02 98 59 96 42 entre 18 et 19h.

Département 33
Vends Tomb Raider III : 200 frs, Need for Speed 100 frs, Formula One 97 : 100 frs. Tel à Benjamin au 05 56 21 43 99 après 17h30.

Département 35
Vends PlayStation + V-Rally, Doom, Alerte Rouge 500 frs. Nbx autres jeux à vendre : Soulblade, Duke Nukem, Colony Wars, Tomb Raider II, Gran Turismo. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 35
Vends 2 manettes et Cool Boarders + 1 CD démos et CD musique de MediEvil à bon prix. Hardy Julien au 02 99 00 02 55 après 17h.

Département 35
Vends PlayStation + V-Rally, Doom, Alerte Rouge 500 frs, SoulBlade, Duke Nukem, Colony Wars, Tomb Raider II, Gran Turismo. Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 38
Vends Tomb Raider 80 frs, NHL 98 : 150 frs, Metal Gear Solid 280 frs, Need for Speed 3 : 175 frs. Tel à Fabrice au 04 76 09 21 74.

Département 39
Vends Colin McRae Rally 200 frs, Lucky Luke 190 frs, Theme Hospital 180 frs, Auto Destruct 160 frs, Caesar Palace 140 frs, Destruction Derby 2 : 150 frs. Tel au 06 08 27 64 78.

Département 41
Vends Soulblade 200 frs + 4 démos à 50 frs. Tel au 02 54 43 29 16 après 19h.

Département 42
Vends NBA Live 98 : 200 frs ou échange contre Need for Speed 3, Adidas Power Soccer à 100 frs. Tel à Alexandre au 04 77 70 06 63 après 17h.

Département 44
Vends PlayStation Magazine n°19, 28, 29, 30 avec CD de 40 à 45 frs pièce. Tel à Thibaud au 02 40 26 61 94.

petites annonces

Département 44

Vends Metal Gear Solid + soluces 300 frs, volant Mad Catz 200 frs. Tel à Pierre au 02 40 94 96 29 après 18h.

Département 44

Vends Total NBA 97 : 180 frs. Tel à Romain au 02 40 31 45 97 après 17h30.

Département 47

Vends Les Boucliers de Quetzacoalt 120 frs, Time Cisis avec gun 300 frs, Cool Boarders 2 : 120 frs, DBZ Battle 2 : 100 frs. Tel à Clovis au 05 53 48 24 58.

Département 50

Vends Tomb Raider III : 200 frs, TOCA 2 : 200 frs. Tel au 02 33 57 85 46.

Département 52

Vends Loaded 90 frs, Tomb Raider 120 frs, Cheesy 110 frs. Tel au 03 25 56 09 16.

Département 57

Vends lot comprenant Assault Rigs, Air Combat, Blazing Dragons, V-Rally, Rayman, le tout pour 325 frs, démos PlayStation n°18, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 à 7 frs la démo. Tel à Seb le mercredi de 9h à 12h au 03 87 90 59 78.

Département 59

Vends FIFA 99 et Moto Racer 2 : 250 frs, Rascal 80 frs, Gran Turismo 200 frs, Tekken 3 : 270 frs, échange possible contre Rollcage, NHL 99, NBA 99, S.C.A.R.S. Gun, Point Blank, NFS3, Oddworld 2. Tel au 03 20 50 45 88.

Département 59

Vends Cool Boarders, Croc, WipEout 2097, FIFA 97, Destruction Derby 2, Resident Evil, MicroMachines V3 à 100 frs l'un et Gran Turismo à 150 frs. Tel à Jérome au 03 20 09 35 60 après 19h15.

Département 59

Vends O.D.T 200 frs, Resident Evil 2 : 250 frs, L'Exode d'Abe 280 frs, Tenchu 250 frs, Heart of Darkness 200 frs, Crash Bandicoot 200 frs, Diablo 250 frs, Crash Bandicoot 3 : 280 frs, Resident Evil 150 frs, MediEvil 150 frs, Gran Turismo 180 frs, Street Fighter Collection 150 frs. Tel à Morgan après 18h au 03 20 91 38 66.

Département 59

Vends PlayStation Magazine du n°1 au dernier + HS + démos, le tout 500 frs. Tel au 06 68 63 36 40.

Département 67

Vends ISS Pro 100 frs, Time to Kill 220 frs, FIFA 98 : 180 frs ou échange contre Crash Bandicoot 3, TOCA 2 : 220 frs ou échange contre Colin McRae Rally, Resident Evil 2 : 200 frs ou contre NBA Live 99 ou Knock Out Kings 99 ou manette Dual Shock ou volant Mad Catz. Tel à Fabrice au 03 88 33 38 99.

Département 67

Vends PlayStation Magazine du n°18 au n°28 pour 25 frs pièce. Tel à Alexis au 03 88 74 59 73 après 18h.

Département 69

Vends Carnage Heart + Wing Commander 4 pour 150 frs. Tel à Christophe au 04 72 57 00 20 après 19h30.

Département 69

Vends Tekken 3, TOCA 2, Metal Gear Solid, Colin McRae Rally, FIFA 99 entre 200 et 250 frs, Tenchu, Cardinal Syn 150 frs, Bust a Move 2 : 100 frs. Tel à Humberto au 06 14 83 82 60 à partir de 15h.

Département 69

Vends Tekken 2 : 100 frs, Adidas Power Soccer 97 : 175 frs, Colony Wars 200 frs, Formula One 97 : 200 frs. Tel à Julien au 04 78 88 30 35 du mardi au vendredi.

Département 71

Vends PlayStation + volant + MC + 2 pads + Colin McRae Rally, Les Chevaliers de Baphomet, GTA, Resident Evil 2 : 1100 frs ou volant 250 frs et jeux de 90 à 150 frs. Tel à Olivier au 03 85 57 93 15 aux heures de repas.

Département 71

Vends jeux FIFA 99 : 200 frs, Sim City 2000 : 80 frs, Formula One 98 : 100 frs, Yannick Noah 200 frs, Heart of Darkness 200 frs, Superstars Soccer Pro 98 : 150 frs. Tel à Fabien au 03 85 72 51 83.

Département 71

Vends Crash Bandicoot 3 Warped 300 frs, 2 CD démos PlayStation n°29/30 : 20 frs pièce. Tel à Arthur au 03 85 46 12 36.

Département 77

Vends Metal Gear Solid 280 frs, port compris, démo et magazine n°21 à 28 à 25 frs, NBA Total 96 : 70 frs. Tel à Denis au 01 60 44 27 55.

Département 77

Vends Moto Racer 50 frs, magazine spécial Tomb Raider III : 20 frs. Tel à Jérémie au 01 64 01 35 55.

Département 78

Vends les Boucliers de Quetzacoalt 150 frs. Tel à José au 01 34 95 39 32 ou au 01 30 95 22 61.

Département 80

Vends TOCA 2 : 250 frs, Gran Turismo, Road Rash 3D 200 frs, Tekken 3 : 220 frs, FIFA 98 : 150 frs, NHL 97, V-Rally 90 frs, Colony Wars 100 frs, MicroMachines V3 : 80 frs. Tel au 03 22 51 96 68.

Département 85

Vends PlayStation + 2 manettes dont une Dual Shock et une MC avec 5 jeux : Croc, V-Rally, MicroMachines V3, Driver, Street Fighter Ex Plus Alpha et 5 démos : le tout pour 3 200 frs ou échange possible. Tel à François au 02 51 39 42 96.

Département 86

Vends MDK, Mechwarrior 2, Time Commando 50 frs pièce et Tomb Raider 60 frs. Tel à Thomas au 05 49 55 01 13.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 32 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°32 en kiosque en juin prochain. Rendez-vous en juin !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 87

Vends Final Doom et Need for Speed à 400 frs les 2 à débattre.Tel au 05 55 03 41 09.

Département 91

Vends Crash 3 pour 150 frs, Tekken 3 pour 70 frs. Tel à Fabien au 01 60 85 14 94.

Département 91

Vends NBA Live 99 : 260 frs, frais de port inclus. Tel au 06 62 06 59 54.

Département 93

Vends manette Dual Shock 160 frs, envoi compris. Françoise Desbruns Logt 223, 2 Esplanade de Versailles 93330 Neuilly sur Marne.

Département 93

Vends codes pour Tomb Raider I, II, III, à 10 frs. Tel à Benoît au 01 45 28 40 90.

Département 94

Vends Metal Gear Solid 250 frs. Tel à Uvai au 01 45 69 37 28 après 19h.

Département 95

Vends Parasite Eve 150 frs,KoF 97 : 150 frs, FIFA 97 : 50 frs. Tel à Tony au 06 83 75 54 14.

Département 95

Vends Hercule 120 frs, Tomb Raider 100 frs, Tomb Raider II : 180 frs, Sim City 2000 : 100 frs, Alerte Rouge 150 frs, Resident Evil 100 frs, Gran Turismo 180 frs, Crash Bandicoot 2 : 120 frs, prix à débattre. Tel au 01 39 95 74 88.

Département 95

Vends G-Police 80 frs, PlayStation Magazine n°28/29 + 4 démos pour 50 frs le tout. Tel à Julien au 01 39 94 40 01 après 17h.

- JOB -

DEMANDE

Département 73

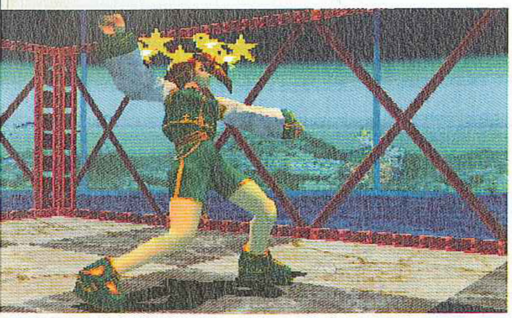
Commercial intéressé par les jeux vidéo, cherche travail sédentaire dans la Savoie, étudie toutes propositions. M. Gaggi Régis 11, boulevard de Chantemerle 73100 Aix les Bains, tel : 04 79 34 23 15.

OFFRE

PlayStation Mag recrute (encore !)

On commençait à en avoir marre de voir toujours les mêmes têtes et puis l'autre jour, piouf ! soudain une idée. Et si on engageait quelqu'un de nouveau. Le poste : secrétaire de rédaction pour une période de 7 à 8 mois environ et plus si le besoin s'en faisait sentir. Pour pouvoir postuler, il faut être un homme ou une femme (autre genre s'abstenir), avoir déjà eu une expérience... du secrétariat de rédaction ou bien avoir des diplômes de Lettres prouvant une parfaite maîtrise de la langue de Rabelais et de ses potes. Enfin, il faut aussi aimer les horaires un rien étranges et pour cela être assez disponible. Le reste, on vous en parle en rendez-vous. Alors si jamais vous étiez intéressé, envoyez-nous votre candidature (lettre sympa - évitez les modèles rébarbatifs - et CV) à

PLAYSTATION MAG
RECRUTEMENT/J.-F. MORISSE
124, RUE DANTON
TSA 51004
92538 LEVALLOIS PERRET



Des jeux peu originaux mais efficaces. Voilà qui résume à merveille ce joli mois de mai où les jupes volent au vent. Avec Street Alpha 3, Capcom toujours aussi créatif fait pour une fois dans le recyclage intelligent. Un bon jeu de baston et pas un seul polygone. Pas inintéressant. La suite bestiale de Bloody Roar quant à elle séduit tous les membres de la rédaction, Warzone 2100 parvient à donner un second souffle à la stratégie temps réel et Irem, plus de dix ans après le mythique R-Type, nous livre sa vision du jeu de tirs 32 bits. Bref, il y a largement de quoi trouver son bonheur.

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	N. NINI	G. SZRIFTGISER	E. DUCHAMPS	JULIEN CHIEZE	DAVE MARTINYUK	JEAN SANTONI	VOTRE NOTE
BLOODY ROAR 2	8	8	7	7	7	8	7	
BOMBERMAN	7	5	6	6	6	7	5	
DIVER'S DREAM	4	2	4	4	4	5	4	
GUY ROUX FOOTBALL MANAGER 99	2	-	-	2	2	2	5	
R-TYPE DELTA	5	7	7	8	7	8	7	
STREET FIGHTER ALPHA 3	6	7	7	9	8	8	8	
WARZONE 2100	7	5	7	7	5	7	7	



LE BAREME DES NOTES

1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 FRS/MIN)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo

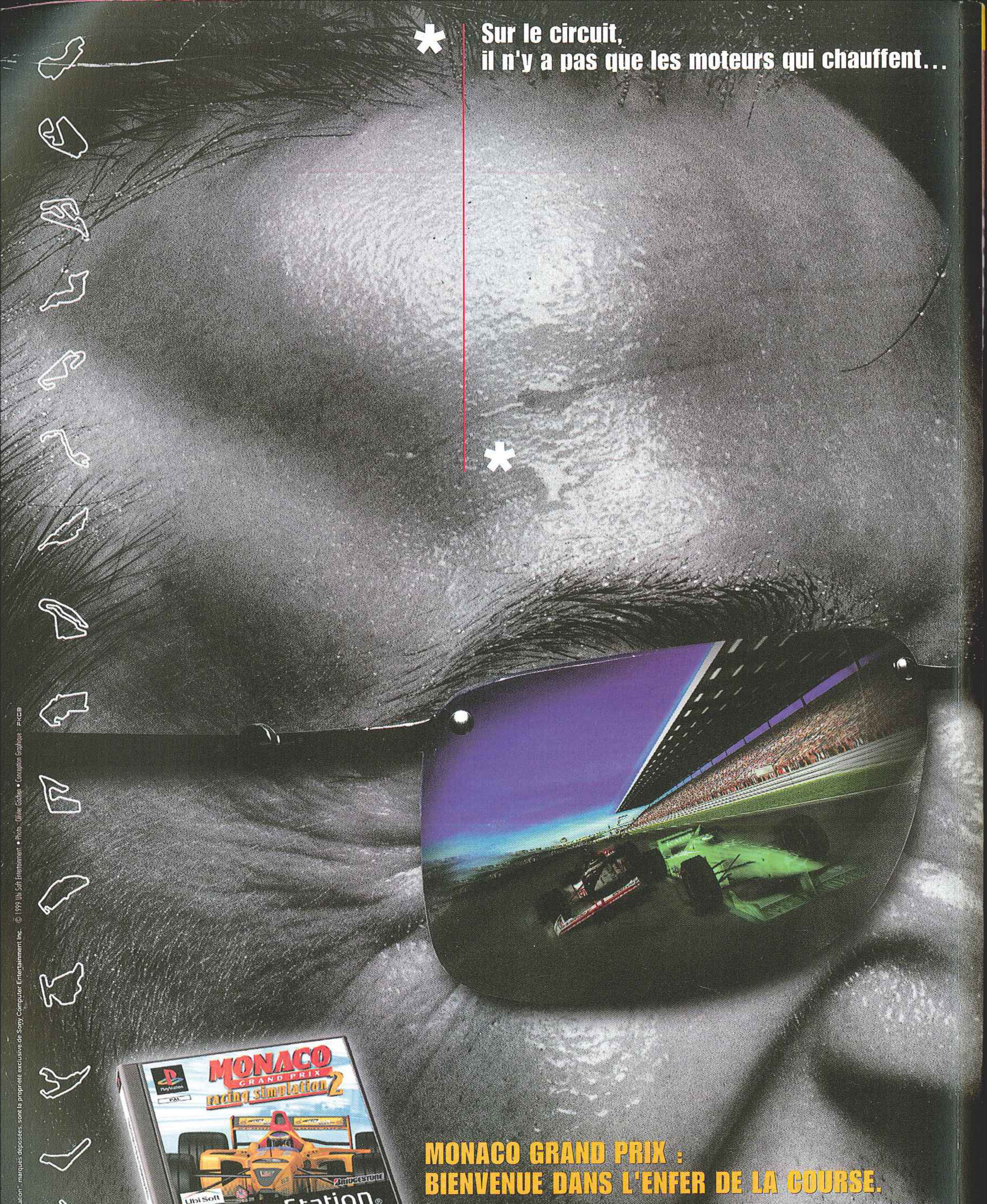









CONCOURS
GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX !
LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !
3615 PSNEWS
1,29frs/min
LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation.


Sur le circuit,
il n'y a pas que les moteurs qui chauffent...
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
Ubi Soft
MONACO GRAND PRIX :
BIENVENUE DANS L'ENFER DE LA COURSE.
ation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Ubi Soft Entertainment. • Photo : Olivier Gachen • Conception Graphique : FKGB